GAMEST 番外地

平成８年９月30日号（毎月２回、15日、30日発行）
第11巻第21号通巻180号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可
ゲーメスト９月30日号特別付録

LAST BRONX

東京番外地



帝都を征するのは君だ！

ラストブロンクス
テイクアウトブックレット

千里の道も一歩から…

基本操作のすべて

ラスブロを遊ぶための
基本をすべて網羅！

担当：GYU

ゲームの基本仕様

ラストブロンクス／東京番外地（以下ラスブロ）は、同社のバーチャファイターと同様、8方向＋3ボタン（Ⓟ・Ⓚ・Ⓖ）という操作系の武器格闘対戦ゲームである。

ゲームルールは実にシンプル。四方を柵で囲まれたリングの中で、CPUもしくは対戦で1対1で闘い、KOもしくはタイムオーバーによる判定（体力が多いほうが勝ち）で勝負を決する。同士討ちでKO、もしくはタイムオーバー時に同じ体力である場合は、一発勝負のサドンデスとなるぞ。

さてこのゲームの特徴（魅力？）のひとつとして、なんといっても現実に限りなく近い仮想都市東京を舞台に活躍する、個性ある武器とストリートファッションを身に纏った8人のキャラクターが挙げられる。お気に入りのキャラクターを見つけたらさっそくプレイを始めよう！

レバーとボタンによる基本動作

キャラクターの操作はレバーとボタンで行う。基本的にはレバーでキャラクターの動作、Ⓟボタンで武器もしくはパンチ攻撃、Ⓚボタンでキック攻撃、Ⓖボタンでガードとなる。

●上・中・下段攻撃とガード

キャラクターが繰り出す打撃技には、それぞれ上・中・下段といった攻撃属性を持っていて、これによってガードする側の対応にも変化が求められる。ちなみに打撃技は単にⓅやⓀといったボタン操作の他に、レバーとの組み合わせによってさまざまなものがある。

またガードは立ち状態でⒼボタンを押せば立ちガード、しゃがみ状態ならしゃがみガードとなる。ではさっそく攻撃属性とガードの関係について説明しよう。

まず上段攻撃に対しては、立ちガードでこれを防ぐことができるが、しゃがむことでかわすこともできる。

中段攻撃に対しては、立ちガードで防御。しゃがみガードはできないので注意しよう。

下段攻撃はしゃがみガードで防ぐ。立ちガード不可の点に気をつけよう。



中段攻撃はしゃがみガード不可。攻撃とガードの関係を覚えよう。

●レバーによる操作

レバーのみで可能な動作は上・下の屈伸、前進・後退以外にも、以下のものなどが挙げられる。

ダッシュ…相手方向にレバーを2回入力すれば、前方にクイックダッシュする。バックダッシュは逆の入力。またレバーを斜め方向に2回入力することでしゃがみダッシュも可能だ。

走る…ダッシュコマンドを入力した際に、相手との距離が一定以上離れていた場合は、走る。でも後ろには走れない。

ジャンプ…レバーを上方向に入力すると、ジャンプする。ただし格闘ゲームにありがちな大・小の高度差はない。



ジャンプ。大や小といった違いはない。

●投げ

各キャラともⓅ＋Ⓖの共通入力による基本投げを持っている他、コマンド入力による投げ技を持っている。基本投げは立ち状態の相手に対してⓅ＋Ⓖ、しゃがみには⇩Ⓟ＋Ⓖといった使い分けが必要だが、コマンド投げはどちらの状態も投げることができる（ただし投げ技はどれも、相手の打撃の出かかりに決めることはできない）。



全キャラ共通のⓅ＋Ⓖ投げは簡単だが、性能はコマンド投げに劣る。

●ダウン攻撃

相手からダウンを奪ったなら、ダウン攻撃で追い打ちを狙うことができる。ダウン攻撃には全キャラ共通の入力の⇘Ⓟ（小）と⇧Ⓟ（大）があるが、固有技として他の攻撃を持っているキャラもいる。



共通入力⇩Pによる小ダウン攻撃。

●起き上がり

ダウンさせられた場合は、さまざまなアクションで起きあがることができる。もちろん起きあがり攻撃も存在する。



起きあがり蹴り。ヒットすると相手はよろける。

ラスブロならではの新システム

●アタックキャンセル（AC）

ACとは打撃技の攻撃判定が発生する前にⒼボタンを押すことによって、モーションをキャンセルするテクニックで、フェイントなどの役割を果たす。

●潜り込み

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ入力による前転のことを潜り込みと呼ぶ。これは入力した瞬間から上・中段攻撃に対して完全に無敵な状態になるといった利点の他に、投げを回避するといった使い方ができる動作である。ただし前転中に下段攻撃をくらうと強制的にダウンさせられる。

その他の特殊コマンドについて

●サバイバルモード

ラスブロの対CPUプレイには、サバイバルモードという遊び方が用意されている。

これはクレジット投入後、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ＋スタートボタンの入力でプレイすることができる。相手を倒してステージを進めても、体力が回復しないといった、まさに緊張感あふれる遊び方なのである。

またその他の特徴としては1ステージにつき1ラウンド設定といったことや、2周めが存在すること、ゲームオーバー後にランキング表示されるといったことが挙げられる。

●キャラカラー変更

キャラ選択画面で、スタートボタンを押したまま、使用したいキャラにカーソルを合わせ、他のボタンで決定すればキャラクターカラーの変更ができる。

●挑発

Ⓖボタン連打もしくは⇩⇘⇨＋スタートボタンで、相手を挑発することができる。各キャラごとに設定された挑発モーションは、攻撃判定も持っているので、工夫次第で挑発コンボなども可能だ。



全キャラ共通入力の挑発。攻撃判定もある。

Ⓖボタンを使いこなせ

アタックキャンセル

自分なりの好きな連携を作りたいのなら
アタックキャンセルを極めよう。

担当：MVP

ここではラストブロンクスにおいて最もそのゲーム性に関わってくるアタックキャンセルについて説明していこうと思う。

アタックキャンセルとは？

アタックキャンセルというのは自分の技のモーション中Ⓖボタンを押すことによって、そのモーションの続きをキャンセルしてしまうというものである。

さらにくわしく言えば技のコマンドを入力し、その技の攻撃力が発生する前にⓖボタンを押さないとこのアタックキャンセルとは言えない。

つまり技の出かかりをむりやり止めてしまうということなのである。攻撃判定が発生してからではキャンセルできないので注意しよう。



技がヒットする前にすでにⓖを押しておく。



するとそのモーションをキャンセルするのだ。

ほぼ全部の技がアタックキャンセルできる

全キャラのほぼすべての技がこのアタックキャンセルをかけられるのだ。

これは、ただのⓅなどの単発技、ⓅⓅⓀ等の連携技、どんなタイプの技でもアタックキャンセルができるということ。技の攻撃発生までの時間によってⓖを押すタイミングは多少ずれてくるが基本的にアタックキャンセルは可能だ。

まずは技をキャンセルできるということを覚えよう。

なぜアタックキャンセルを使うのか？

さて、アタックキャンセルのやり方はわかってもらえただろうか？次はなんでこのアタックキャンセルを使うのかを説明しよう。

①連携技で自分の連携を作る
②フェイント
③硬化を短くする

この3つが主体となる。

自分なりの連携を作ってみよう

2段以上の技、つまりⓅⓅやⓅⓅⓀ等の技が2つ以上でる技を使って自分なりの連携を作ってみる。

例えばⓅⓅが上段、上段という判定を持っているとしよう。

これではしゃがんでいれば相手に技が当たることはない。そこで2発目のⓅにアタックキャンセルをかけて中段攻撃につないでみる。こうすればⓅⓅは上段だぜと思ってしゃがんでいる相手に2発目の中段がヒットするであろう。

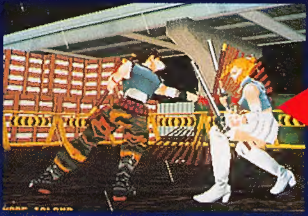
このように上段だと思わせて新たな中段という連携ができたわけである。

同様に中段→中段という技の2発目をアタックキャンセルをかけて下段にすれば、2発目は中段と思って相手の立ちガードを誘え、そこに下段攻撃が襲いかかっていく。

このように無限の広がりを持ったアタックキャンセル、どんどん活用して相手を惑わせよう。



ⓅⓅと思わせておいて…、



中段に移行する。

フェイントに使う

先ほどのものとあまり変わりがないが、単発技の比較的モーションが大きいものにアタックキャンセルをかけていくと、これがりっぱなフェイントになる。

特に下段攻撃が有効で、相手がフェイントにひっかかってくれたら投げや中段につないでいこう。



モーションをフェイントに使っていく。

硬化は常に短くしよう

なんとアタックキャンセルを使って連携のスキを少なくしてしまうことができる。

例えばⓅⓅⓅという技があるとしよう。相手を押していくためにⓅⓅⓅと最後まで出し切らずにⓅⓅでやめて次の連携につないでいきたい、というようなときは、ⓅⓅでやめて次の技を出していくよりもⓅⓅⓅの最後のⓅにアタックキャンセルをかけて次につないだほうがスムーズに技が出ていく。

これはどういうことかというと2発目のⓅの戻りのモーションが3発目のⓅにつないだことでキャンセルされていて、しかも3発目をアタックキャンセルで技ごとキャンセルをかけたためである。

このように見た目はⓅⓅでも、ただそこで止めるより3発目まで出してアタックキャンセルをかけたほうが断然硬化が短くなる。連携攻撃をやる上では欠かせない重要なことである。



これがⓅⓅと普通に出したとき。相手のほうが全然早く動ける。



これがⓅⓅⓅにアタックキャンセルをかけた場合、かなりスキが小さくなっている。

入力について

今までアタックキャンセルについて説明してきたわけであるが、その入力について少し特徴的なことがある。それは「技を出したあとレバーをニュートラルにしてⓖを押す」ということだ。下Ⓟ等の入力が一瞬の技にアタックキャンセルをかけるときにはこのことを意識しよう。

また、連携攻撃にアタックキャンセルをかける場合には2通りの方法があるということを知っておきたい。

ⓅⓅⓅの3発目にアタックキャンセルをかけてみようというときに、ⓅⓅⓅと入力し画面のキャラの動きを見て3発目が出た瞬間にGボタンを押すやり方と、ⓅⓅⓅⓖと一気に入力してあとは画面を見ているだけでいいやり方がある。前者の場合は3発目の出かかりを見せることができるのでフェイントの役目を補っているのに対し、後者はただ単に2発目の硬直を少なくしているだけなので、主に空中コンボに使っていくとよい入力法である。

相手のふところへ…

潜り込みについて

ラストブロンクス独特のシステムである潜り込みを理解しよう。

担当：がっちん

ここではラストブロンクス特有と言える「潜り込み」について解説していこう。

潜り込みの基本性質

まず、やり方はⓅ+Ⓚ+Ⓖのボタン3つ同時押し。レバー操作は一切必要ないが、しゃがんだままの状態からでも出すことができる。

また、先行入力は受け付けてくれないので、大技のあとに潜り込みをしようとしたらタイミングではなく、初めのうちはボタン3コの連打がいいかも。慣れてきたらベストタイミングで潜り込むように一発で決めてみるといい。

さて潜り込みの効果は、相手の上段攻撃と中段攻撃、そして投げ技を回避することができる。

とくに投げ技を回避するのであれば、潜り込みが一番。たとえこちらが先に技を入力しても、後から入力した投げに負けてしまうタイミングもあるので注意しよう。

なお、潜り込み中に下段攻撃をくらってしまうと普段ダウンしない技でも強制的にダウン状態となってしまう。



下段攻撃以外には絶大な効果を期待できる潜り込み。

潜り込んだあとの状態は？

とりあえず、相手が下段攻撃をしてこない限りは、簡単に相手の懐へと潜り込むことができる。

では、潜り込んだあとは、自分はどのような状態にあるのだろうか？

一番気になるのは硬直だろう。これは特殊な状態になっているのでしっかりと頭に入れてほしい。

結論から言ってしまえばスキはない。いかなる打撃技を置いておいても、潜り込みの硬直というものは存在しないので、そこにつけ込もうとするのは無理。たとえ下段攻撃であっても潜り込みが終了してしまえばガードされてしまう。



潜り込んだときに打撃を重ねられてもガードはできる。



ただし、投げで対応されると一方的に負けとなる。

ただ、投げ技は一方的に決まる瞬間があるので、そこを狙えれば理想的だ。極端な言い方だが潜り込みに対する返し技となる。

つまり、打撃は一切入らないが、投げ技ならOKということになる。

ただ、実戦ではなかなか反応するのがつらく、わりと経験を積まないと難しい。相手の潜り込みにコマンド投げが決められるようになれば本物だ。

投げ技の威力が低下

潜り込みからの投げというのは、もっともポピュラーな戦法と言ってもいいだろう。たとえ難しいコマンドであっても、半無敵状態の潜り込み中にそのコマンドを落ち着いて入力できるので、初心者でも簡単に決められる。

ただし、本来の投げの威力より低下してしまうことも頭に入れてほしい。



潜り込みからのⓅ+Ⓖ投げはぜんぜん減らない。

この補正率も細かいデータがないので申し訳ないが、通常の6、7割程度に抑えられると思われる。

これは、冷静に見ているとかなり減らない。超強力な投げ技は格段に減らなくなっているし、もともと減りの少ない基本投げにいたっては、ますます減らなくなる。



潜り込んでからの打撃も有効な戦法のひとつ。

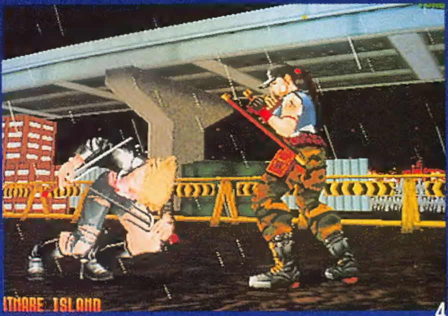
ただし、たとえ相手の技の硬直に潜り込んだとしても、一瞬で成立する投げ技だからこそ決められるというタイミングも存在する。

そのような点を考えると相手の技にうまく潜り込んだ場合は、投げが安定した行動と言えなくもない。

また、潜り込みからの投げを試みる際に、注意してほしいことがある。それは、先行入力し過ぎないということである。

別に、潜り込みからの投げを決め打ちで行うのは構わない。ただ、潜り込んですぐにコマンド入力を完成させてしまうと、無防備の相手の目の前に潜り込んでいるのにもかかわらず、投げスカリモーションが出てしまうのだ。

これは意外な落とし穴だ。相手の目の前でスカリモーションが多発したら落ち着いて入力することを心がけよう。



潜り込みからの投げを先行入力し過ぎると…、



相手の目の前で投げスカリモーションが出てしまう。

細かい部分も知っておこう

投げ技について

コマンド投げはやはり強力。
積極的に使っていこう。

担当：がっちん

ここではラストブロンクスにおける投げ技について解説していこう。

主な内容は、基本投げ（Ⓟ＋Ⓖ）とコマンド投げの違いからある状況を考えた上での成立条件まで。

基本投げとコマンド投げ

基本投げもコマンド投げも同じ「投げ」としてひとつにくくれるわけだが、簡単にくくれない理由がいくつかある。

●**基本投げ**

いわゆるⓅ＋Ⓖ投げ。全キャラ共通で所有している投げ技で、相手を投げられる条件であれば、一瞬で簡単に成立させることができる。

ただ、デメリットと言われる部分もあり、対戦でこの基本投げばかりではなかなか勝率が上がらない。

まず、威力が低い。これはほかのコマンド投げと比べればすぐに分かる。

次に、相手も同じⓅ＋Ⓖをほぼ同時に入力した場合は、投げを回避されることになる。ダメージを与えられるときは確実に与えておきたい。

ほかに、しゃがんでいる相手を投げようとするときは、レバーを下方向要素に入力しなければならない。



Ⓟ＋Ⓖで簡単に出せる基本投げ。お手軽さではいちばん。



コマンド投げは多種類あるが、威力重視で使っていこう。

●**コマンド投げ**

コマンド投げとは便宜上、分類したもので、何らかのレバー操作が加わる。

全キャラに何らかのコマンド投げが用意されており、その数やコマンドは異なるものの、対戦においては非常に実戦的である。

レバーの入力もさまざまだが、威力は基本投げと比べると飛躍的にアップしており、体力の半分を奪う威力を誇る投げ技も存在する。

ほかに、コマンド投げを回避、つまり投げ抜けをすることはできないので、与えるダメージも計算できる。

そして、最大のメリットと言えるのが、立っている相手はもちろん、しゃがんでいる相手をも投げられることにある。これにより相手の状態を判断せずに、投げを試みてもOKだ。



ノーガードの相手はなぜか投げにくい。

投げカウンターは存在しない

投げカウンターとは、相手の技の硬直中にこちらが投げ技を決めたときに補正がかかり、威力がアップするというもの。

同社の、あのバーチャファイター2にあったシステムだが、ラストブロンクスには設定されていない。



通常で決めた場合の投げはこれくらいだが…、



潜り込みからの投げだと威力は低くなってしまう。

ということは、投げ技が決められる状況であっても、空中コンボを狙ったほうが相手の体力を多く奪えるキャラがほとんどのはずである。もし、浮かせる技が確定で入るのなら狙ってもいいだろう。

また、投げ技の威力がアップするのではなく、低下するときがある。

これは、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで行える潜り込みから投げ技を決めた場合に見られる現象で、通常の威力が6、7割に抑えられてしまう。

投げ可能なタイミングとは？

相手を投げられるタイミングとは、基本的に何もしていないときや、技の硬直中になるのが普通である。

とくに、技の出かかりを投げるというのは3D格闘ゲームにおいて、不可能という見解が一般的でもある。

では、ラストブロンクスではどうだろうか？もちろん技のモーションが見えているのにもかかわらず、そのまま相手を投げるような現象は見られない。

ただし、例えば相手がしゃがみパンチを入力して、そのわずか後にこちらが投げ技を入力しても投げが成立する。

そのわずか後というのは、細かいデータはないので何フレームという表現はできないが、実際には、ほぼ同時くらいになる。

ただ、それだけ投げ技が有利ということを知ってもらいたいし、投げられそうなときに技で回避しようとする行動は、間違ってはいないが回避しにくいのである。

また、ⓅⓅⓅなどの行動の間を投げることも可能である。もちろんガードしてしまうと不可能であるが、上段攻撃をしゃがんでかわした後であれば、次にどのような技をつなげようとも理論上投げは可能。

なお、中段↓中段の連携技であっても潜り込みを駆使して懐に跳び込めば、その間を投げることもできる。

ラストブロンクスにおける投げ技は予想以上に決まりやすいはずである。もっと積極的に狙っていこう。



やはりコマンド投げは強力。積極的に狙っていこう。

起き上がるあなたへ…

起き上がり基礎

簡単そうな起き上がりだが、レバーなどの方向によってかなり変わってくるのでしっかり覚えてほしい。
担当：SHO

各種起き上がり

今や、格闘ゲームのお約束となった起き上がりの行動。このラストブロンクスも例外ではなく、いろいろな起き上がり行動がある。

起き上がるときの常識として、起き上がるボタンを連打することにより、早く起き上がることができる。どのボタンを押すのかは、起き上がり紹介のほうで説明するので参考にしてほしい。

●その場起き上がり

倒れた場所からそのまま起き上がるのがその場起き上がりで、操作は何もしなくてもいいが、早く起き上がるためにⓅボタンを連打するのが基本だ。また、Ⓚボタンを連打することにより、その場起き蹴りを出せる。これは、上段蹴りと下段蹴りがあり、下段蹴りは、レバーを下に入れつつⓀボタンを押せばOK。


蹴りは、上段と下段がある。

●横転起き上がり

Ⓖボタンを連打することにより、横転起きをする。これは、ここからレバーを組み合わせることによって、横転、ヘッドスプリング起きや、横転、後転起きなどの複合起きが可能。

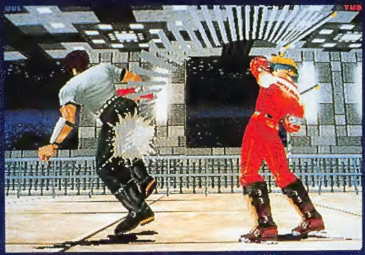

横転は、いろんな組み合わせができる。

この起き上がりは大ダウン攻撃を避けやすいが、小ダウン攻撃は避けにくいのが特徴。

また、レバーを組み合わせることにより、転がる方向を決めることもできる。

●ヘッドスプリング起き

レバーを上に入れながらPボタンを連打すればOK。また、ここから蹴りを出すこともできる。この起き上がり方は実戦的で、相手の小ダウン攻撃をよけることがしばしばある。しかし、大ダウン攻撃はほとんど避けられないのが欠点だ。


技を重ねられやすいのが欠点。

また、横転のあとにレバーを上に入れれば、横転ヘッドスプリング起きもできる。

●後転起き上がり

レバーを後ろにいれながら


後転は、いろんなダウン攻撃をよけることができる。

Ⓟボタンを連打すれば後転起きになる。当然後転から蹴りを出すこともできる。さらに、横転中にレバーを後ろに入れることによって、横転、後転起きということも可能。基本的には後転だが、うつ伏せで、相手方向に足があるときは、レバーは後ろに入れているが、グラフィック的には前転になる。ダウン攻撃を避けるときはこの起き上がり方が一番避ける確率が高いので覚えておいてほしい。

攻撃当たり判定

ラストブロンクスの起き上がりは、蹴りを出してしまうと出した時点で攻撃当たり判定が存在するようになっている。よって起き上がるほうは、かなり不利な条件で起き上がらなければならない。


起き上がり蹴りには、当たり判定があるのだ。

蹴りを出さなければ当たり判定は存在しないが、自分が動けるまでも時間がかかる。

この起き上がりをどう攻めるか、またどうやって起きるかの攻防は難しく絶対という起き上がりはないが、下段蹴りに技を重ねるのは難しいほうなので、どうしてもという場合は、各種起き上がりからの下段蹴りがオススメだ。

起き上がる方向

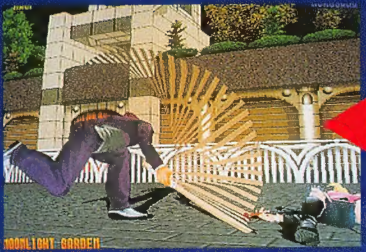
横転起きにかぎり、レバーの入力で転がる方向を決めることができる。

通常、Ⓖボタンだけを押すと1P側は手前に転がり、2P側は奥に転がるようになっている。これを1P側で奥に転がりたいときは、Ⓖボタンを先に連打してからレバーを上に入れればいい。注意したいのが、先にレバーを上に入れるとヘッドスプリングになってしまうのだ。

実戦では、クロサワの投げで、『ひきずりまわし』（[illegible]⇩⇘⇨P＋K）をくらったあとなどは、クロサワに対して横ではなく、縦に倒れてしまう。このときクロサワが、小ダウン攻撃にくるのを、横転で避けようとするが、Ⓖボタン連打では、クロサワ側に転がってしまうためダウン攻撃をくらってしまう。そういうときは、クロサワが立っている逆の方向にレバーを入れてⒼボタンを押せば、クロサワから離れながら横転するのでダウン攻撃をくらうことはない。

このように、避けられるダウン攻撃をくらってしまうのは非常にもったいないので、必ず起き上がり方を覚えてほしい。


こんなときは、レバー⇧Ⓖボタン連打で、



このとおり、右に転がることができるわけ。

カウンターについて

ラスプロには一発逆転性を高める要素として、カウンターというものがある。カウンターの発生条件は、相手の攻撃をこちらの打撃技で潰すこと。このカウンターによって得ることができる恩恵は…。

○相手に与えるダメージがノーマルヒット時よりも、高くなる

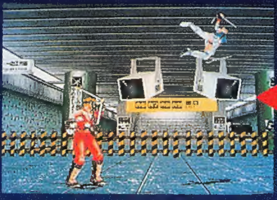
○相手をより高く浮かせることができる

相手を浮かせることができる打撃技を、カウンターでヒットさせた場合、通常時に比べてより高く浮き上がる。ちなみにしゃがみ状態よりも立ち状態の相手にヒットさせたほうが、カウンターの有無にかかわらず、より高く浮く。

○ノーマルヒットではダウンを奪うことができない一部の技が、ダウン技に変化する

ジョーのカッティングエルボーなどの一部の打撃技などは、カウンターヒット時のみ相手を浮かせることができる。


これが通常の浮きの高さ。


カウンタヒットなら同じ技でもこれだけ高さが違う。

よろけ&回復について

ラスプロの打撃技の中には、相手をよろけさせることができるものがある。主なよろけ技としては全キャラ共通の起きあがり中・下段蹴りが挙げられるが、リサのクラップミドルなどの一部の固有打撃技もよろけ技になっているぞ。

さて、よろけている間はもちろん行動不能となるので、さらに打撃と投げに2択で攻めたてるチャンス。ちなみにリサは↙Ⓟ↓Ⓟをヒットさせた直後に、出かかり&リーチに優れたミドルキックを出せば、連続攻撃になるといった特典がある。

さてこのリサのよろけを利用した連続攻撃も実はあるテクニックを用いることで、防ぐことができる。よろけたら、すかさずⒼボタンを押しっぱなしにしてレバーとⓅⓀボタンを連打して、よろけている時間を短縮することで、ミドルキックをガードすることができるのだ。

これが回復と呼ばれるテクニックで、よろけたと思ったらすかさず対応できるようにしたい。特に強力なよろけ技を持つ対リサ戦では必須といえるだろう。


よろけ技をくらったら、すかさずレバー&ボタン連打！


するとよろけ時間を短縮してより早く回復できる。

ダッシュ各種

ここでダッシュについて少し細かく説明していこう。

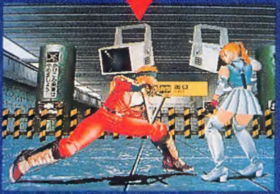
まずはレバーを相手方向に2回、"こんこん"と入力してみよう。相手との距離が近ければクイックダッシュに、遠ければキャラクターが走り出すハズだ。さてこのクイックダッシュの特殊な性質について解説しよう。なんと財目以外のキャラのクイックダッシュは相手の上段攻撃を一瞬スカすことができるということである。特に重要というものでもないが、一応知識として覚えても損はしないぞ。

ではレバーを相手方向に↘↘と2回入力すると、しゃがみダッシュが発生する。こちらは立ちダッシュと異なり、前進中常に上段攻撃をかわすことができるといった特徴を持っている。

さて相手と逆方向にレバーを2回入力すればもちろんバックダッシュすることができる。これと同様、しゃがみバックダッシュも可能。ちなみにダッシュ各種はどれもⒼボタンを押すことでキャンセルすることができるぞ。

間合いの取り合いが重要なラスプロ、これらのダッシュ各種を使いこなすことがポイントだ。


立ちダッシュ。財目以外なら一応、上段攻撃をスカすことができる。


しゃがみダッシュ。上段に対しては無敵。

ジャンプ

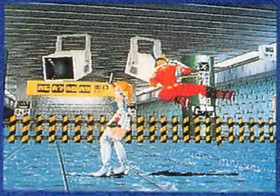
レバーを上方向に入力することで、キャラクターはジャンプする。

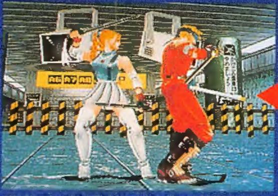
ラスプロにおけるジャンプの特徴は、大や小といった高度差がないこと。つまりジャンプは前、後ろ、垂直の3種類ということだ。また空中でⓅやⓀボタンを押すことで、中段判定のジャンプ攻撃を出すこともできるが、この場合のⓅはジャンプパンチではなく、ジャンプキック攻撃になっている。

さてこのジャンプを用いることでリングを囲む柵の上に乗ることもできる。ただしこの行動の後、柵の上からさらに高くジャンプしたり、転がりつつ跳び降りるといった風に、行動が制限されてしまうのであまりお薦めはできない。

ではジャンプで相手の頭上を跳び越えた場合について説明しよう。

ラスプロでは相手を跳び越えて背中を見せた後、キャラクターは自動で相手の方向を向くようになっている。この振り向きのスピードはかなり遅いが、攻撃ボタンを押すことで、モーションをキャンセルすることが可能だ。


相手の頭上を跳び越えると（ちなみにジャンプⓅ）、


自動で相手方向に振り向くぞ。

技紹介

オレのスピードについてくんなっ!!

優作



使える技をピックアップ。使えない技もピックアップ。ま、使い方次第スよ。

担当:DRYマン
システム文責:借金

ソニックエルボー

ビート・セカンドやダブルビート・ハイサイドから、Ⓖキャンセルをかけて2択をかける使い方が主なソニックエルボー。ガードされても反撃は受けず、しかもあたりが強いので技の性能には信頼度が高い。

ヒットしたときは、ツーホイールシュート（小ダウン攻撃）が確定するので威力も申し分ない。しかもカウンターでヒットしたときは相手の体力を3分の1以上奪うぞ。

使い方としては、相手のコンビネーションの途中を見切って割り込んだり、ビート・セカンドにⒼキャンをかけてソニックエルボーを出せば下Ⓟを潰してくれるのでカウンターダメージもとれる。

しかし出の速い中段技（ジョーのカッティングエルボーなど）を出されると、カウンターをともなって負けてしまう。そこでソニックエルボーと使い分ける技がこれ。





ソニックエルボー

ロースピンキック

姿勢を足元まで低くし回し蹴りを放つロースピンキック。下Ⓟには逆に負けてしまうが出の速い中段技でさえすかるほど低いので、ソニックエルボーとの組み合わせが理想的といえる。

かなり判定が強いためロースピンキックを相手がしっかりガードしようと見てくると思われる。ガードされると近距離ならば1フレーム投げが反撃確定してしまうのでなおさらだ。そして上から叩きつける中段技にも弱いので、キャラによっては使用頻度が激減する。まあそこは読みの世界、ソニックエルボーとうまく使い分けよう。

ビート・セカンド中に潜り込みが見えたときはⒼキャンからロースピンキックを出せば問題ない。

ロースピンキックもヒット後ツーホイールシュートが安定して入るので、こちらもダメージは申し分ない。





ロースピンキック



レッグブレーカー

レッグブレーカー

ロースピンキックとともに、頼りになる下段攻撃がこれ。リーチはあまりないが、ガードされてもロースピンキックと違い反撃は受けないのでその点は安心して使える技だ。

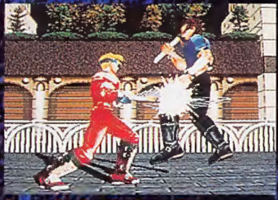
レッグブレーカーはヒットしたときに相手をうつぶせにダウンさせる性質があるので、ツーホイールシュートが逃げづらい。後転起き以外にはかなり有効だ。

レッドトルネード

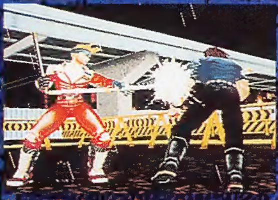
中段攻撃を2回連続して出すレッドトルネードは、途中で割り込むことはもちろんできない。もし割り込もうとす

☆基本技☆	
ビート・ファースト	P
シットビート	↓P
ハイキック	K
シットローキック	↓K
ミドルキック	↘K
☆ダウン攻撃☆	
ジャンプビート	⇧P
ツーホイールシュート	↘P
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)↓KKK
☆固有技☆	
ビート・スピン	PK
ビート・セカンド	PP
ダブルビート・ハイサイド	PPK
ビート・トップ	PPP
コンボ・オーバートップ	PP⇧P
コンボ・バックスピン	PPPK
コンボ・ロードロップキック	PPP⇩K
ショルダータックル	⇦⇨⇨P+K
スネークスルー	↘↘P
レッグブレーカー	⇦↘P+K
デュアルノック	↘P+K
エキゾーストストーム	⇩↙⇦P+K
ヘッドバッシュキック	⇧K
スクリューキック	K+G
スクリューキックRR(ダブルアール)	K+GK
ハイウェイバスター	⇩↘⇨P
アクセルターン	⇦⇨P
ソニックエルボー	⇦↘P
オープンビート	↙P
オープンビート・アクセル	↙PK
トルネードスターター	⇨P
レッドトルネード	⇨PP
アッパースウィング	↘P
パワーループ	⇧P
ロースピンキック	⇩K+G
ソウルスウィング	⇦P
ソウルスウイングW	⇦PP
バーニングソウル	⇦PPP
フライホイールキック	⇨⇨K
☆投げ☆	
高速ブレーンバスター	P+G
クランク・スロー	⇨↘⇩P
2ストV型インパクト	↙⇨P+K
ショルダータックル・フルチューン	⇨↙⇨P+K

工藤優作


レッドトルネード

れば2発目をカウンターでくらってしまうため、相手にしてみれば非常に判断の難しい技。そこを利用してレッドトルネードをⒼキャンしての投げを活用。潜り込んでくるようならロースピンキックを使おう。


レッドトルネード

オープンビート・アクセル

中段の裏拳ぽいオープンビートからハイキックを見舞うコンビネーション。オープンビートがカウンターヒットのときは連続技になる。

この技の使いどころはズバリ起き攻め。相手の起き蹴りにオープンビートを重ねヒットしたらⓀを入力、すかったらディレイでⓀを出すか、もしくはⒼキャンで攻め直そう。


オープンビート・アクセル

クランク・スロー

基本的に攻めで投げを用いる場合、優作にはショルダータックル・フルチューンがあるので他の投げ技は必要ない。しかし投げが間に合うほど硬直がある技をガードしたときにも、ショルダータックルは入力の関係上間に合わないということも少なくない。

こういう場面で登場するのがこのクランク・スローだ。返し技が入る隙を逃すのはもったいないぞ。

スクリューキック

スクリューキックが相手を浮かす性質を持ち、2発目をⒼキャンすれば空中コンボに移行できると説明してきたのでここでは理想的な使い方を紹介しよう。

一番使えるポイントは相手の起き上がり時だ。相手が起き蹴りを出したときにスクリューキックが重なっていればそれだけでカウンターをともなっているので空中コンボの始まりだ。

起き蹴りに重ねるタイミングは絶対覚えよう。戦力アップ間違いなしだ。

相手の連携の途中に少し下がってから出すのも有効だ。

クランク・スロー





スクリューキック





ショルダータックル・フルチューン

優作使いが必ず狙いにくるとともに最も頭を悩ましている技がこれであろう。

入力受付時間はかなり長めだが、コマンドが指定された方向以外に入るとそれだけで出てくれないのが悩みの原因だろう。

入力のコツを精神論で語ると、2つのパターンに分かれる。得意なほうを練習しよう。

・前↓心意把

前入力をしてから落ち着いて心意把をいれるのがこれ。

・逆鷄子穿林↓前

逆鷄子穿林を入力してから落ち着いて前をいれる。

バーニングソウル

技の出がなかなか速い縦振り棍から始まり合計3回攻撃するコンビネーション技。

対戦相手によって判定が全然違うので紹介しておこう。

○対ナギ、リサ

上段→上段→上段

○対トミー、ジョー、ヨウコ、クロサワ

上段→中段→中段

○対サイモク、ユウサク

中段→中段→中段

このようになっている。相手のキャラによっては使用頻度が全く変わってくるぞ。





バーニングソウル

実用的?だましフルチューン

このゲームにおいて絶対的な必要性は求められていないが、相手の虚を突いた攻撃というものは割と使える。特に声を出す技のⒼキャンや、ガードしなければならない技のⒼキャンは効果が大きい。

使える技は主に3つ。ロースピンキックとアクセルターンとスネークスルーだ。

理由は、ロースピンキックは攻撃そのものが強くアクセルターンは声を出し、スネークスルーはオーバーアクションであるため相手をだましやすいのだ。これらの技をⒼキャンすると投げに移行しやすい。


アクセルターン


ロースピンキック

ただし、この手段はラスブロを分かっている人以外には効果がないので注意しよう。

利用できる場面としては、相手の起き上がり時が最も多い。このときに使うのはスネークスルーかアクセルターン。攻め途中でも優作というキャラをよく知っている相手にはロースピンキックにⒼキャンをかけての投げが通用する。

基本の攻めパターンが確立してきたなら、これら虚を突いた攻撃もきっと実用的に使えるだろう。ただし多用は禁物だ。





スネークスルー

明け方まで無事にとばせ!!

対戦基礎

優作

思わぬ行動に直面したときに、冷静な判断ができるかどうかは場数が影響するぞ！

今夜とばすために その1

優作を使うにあたって必ずマスターしてほしいのはもちろんフルチューンだが、攻め方を知らなければせっかくコマンドが入力できてもそれはブタに真珠。まずは状況に見合った攻め方をしっかり覚えよう。

優作の強さの一つに、当たりの強い中段、ソニックエルボーと、体の判定が足元まで小さくなる下段攻撃のロースピンキックをバランスよく割り振れることが挙げられる。

この2つの技はどちらもヒット後ダウン攻撃が確定するためダメージも申し分ない。そのため相手はこの2つの技（特にロースピンキック）に対して注意せざるを得ない。

ここに移行する手段は主にⓅⓅⒼ、ⓅⓅⓀⒼ、ⓅⓅⒼがある。Gキャンをした直後に、投げや技を先読みでおかれていた場合は一方的に負けるが、それは純粋に相手がこっちの行動を読んでいたか、迷いなしの暴れん坊かなのでⒼキャンのタイミングを変えて対処しよう。

この後のソニックエルボーを返すためにはそれより出の速い中段（ジョーの肘など）や、上段Pを使わなければならない。しかしそれらはすべてロースピンキックでカウンターダメージをとることができる。

一方、ロースピンキックを潰すためにはしゃがみPを出すしかない。しかししゃがみPは使えないキャラもいるし、使えてもソニックエルボーでカウンターをともなって斬ることができる。

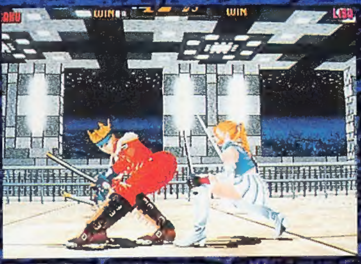
よってこのきつい2択をよく見る相手は多いだろう。ここで初めて生きるのがロースピンキック、Gキャン投げだ。

コマンド技はすべて、攻撃判定が発生するまではいつでもGキャンをかけられる。

ロースピンキックは回転した後に攻撃判定が出るので、その直前にGキャンをかけると、モーションの関係上そのまま回転してくれる。この動作が相手の対応を遅らせてくれるのだ。即戦力のロースピンキックGキャン投げ、覚える価値はある。


相手が下Ⓟで止めにこようとしても、カウンターで勝てる。


出の速い技をあらかじめ置かれていたときはしょうがない。


ロースピンをⒼキャン。1回転してくれるので、


相手が「やばいっ」と思ったときにはもうこの通り。

今夜とばすために その2

相手の連携が始まったときにはできるだけ速く止め、自分のターンに変えていきたい。

相手のGキャンが見えたときに投げを読んだら、ソニックエルボーかロースピンキックを使おう。↓Pは割と使えるが潰される技も多いため、多用は控えること。連携中の読みあいに関しては、後ろで詳しく紹介しているのでそこを読んでほしい。キャラや状況限定で使える技があるので紹介しておこう。

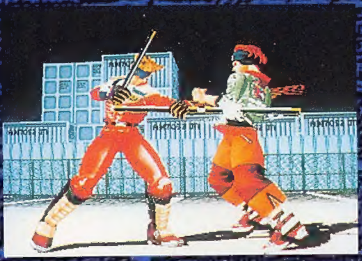
財目、優作、ジョー、トミー、クロサワの男キャラにはバーニングソウルが立ちⓅ代わりに使用できる。しかも判定はPよりも強く実用的。ただし相手との距離が離れてしまうので、Gキャンからの攻めの幅は少しだけ減少してしまう。タイミングをずらして相手の意識をガードに向けたときはレッドトルネードが最も強力になる。

1発目がヒットしたときは2発目をGキャンしてのフルチューンで体力半分ゲット。

ガードされても2発目を相手がカウンターでくらえば立ちPにつながるので、空中コンボを決めよう。

この2発目カウンターからの空中コンボはあまり知られていないので相手の注意心がないのが残念だが、出回ればいやでも固まり始めるので1発目をガードされたときもそのうち投げにいけるようになるだろう。


うまく使えばⒼキャン投げにもいけるぞ。


1発目が入ったら2発目を、Ⓖキャンして投げだ。

空を見上げよう

空中に浮かす手段と浮かした後の空中コンボを紹介していこう。浮かす技は、返し技のときはアッパースウィング カウンター狙いおよび起き攻め時にはスクリューキックを。


2発目カウンターヒット。少し待って、


相手をよく見ながらⓅにつなげよう。

工藤優作



相手を浮かしたぞ。



空中で追い打ちしていこう。



バウンドを拾うタイミングは、キャラによって違う。

他にもデュアルノックやレッドトルネードがある。

アッパースウィングはノーマルヒットならそのままⓅにつなければいいが、カウンターの場合では入らないのでダッシュしてⓅにつなげよう。

レッドトルネードはノーマルヒット時はバウンドを拾うくらいしかできない。でもカウンターならⓅにつながるので、相手が落ちてくるまで待ってから空中を拾おう。

空中ではⓅⓅⓀⒼハイウェイバスターやレッドトルネードⒼキャン、もしくはバーニングソウル、Ⓖキャン↓ハイウェイバスターが安定したダメージをとれる。

バウンドはレッグブレイカーやショルダータックルでも拾えるので好みに合わせて使おう。

攻め込んできた

相手の攻めターンに移ったときに、いかにして防いでいくかが悩みどころだ。投げ主体でくる人もいれば中段と下段の2択で攻めてくる人もいる。

ラスプロの世界では、これをしていれば勝てるという万能な技はないため、防いでいく手段が何種類もある。主に使っていく技を状況とともに説明していこう。

近距離で相手のターンに移ったときは、上段技か投げを読んだら迷わずにエキゾーストストームかロースピンキックでダウンを奪いにいこう。



上段技にはめっぽう強い。もガードされても隙はないぞ。

上段技をガードした場合はその連携の形を頭に浮かべておきつつ、Ⓖキャンのきやすいところにソニックエルボーを置くか、Ⓟで主導権を持ってこよう。

中段技をガードしたときはその技が単発技か多段技かで事情がだいぶ変わってくる。単発技をガードしたときはその技の硬化時間にともない反撃もしくは攻めに移ればいい。

問題なのは多段技。相手がⒼキャンをせずに出しきってきたところへ技を置いた場合、カウンターでかなり痛いダメージをもらってしまう。

この場合はガードか潜り込み以外に選択肢はない。しかしガードしたときにちょうど投げにこられたら終わりだ。相手のとりそうな行動を読み出しきりを読んだらガード、Ⓖキャンを読んだらソニックエルボーか、ⓅⓅⒼ投げだ。

キャラによっては下段↓下段という多段技も持っている。



こういう状況下での読みの鋭さが勝負を決める。



くらった後の2択の場合はさらにきつい。きついけど頑張れ!

これは中段のときより精神的にきついが、対処法は一緒。読みを鋭くしてなるべく少ないダメージに抑えて自分のターンに持ち込もう。

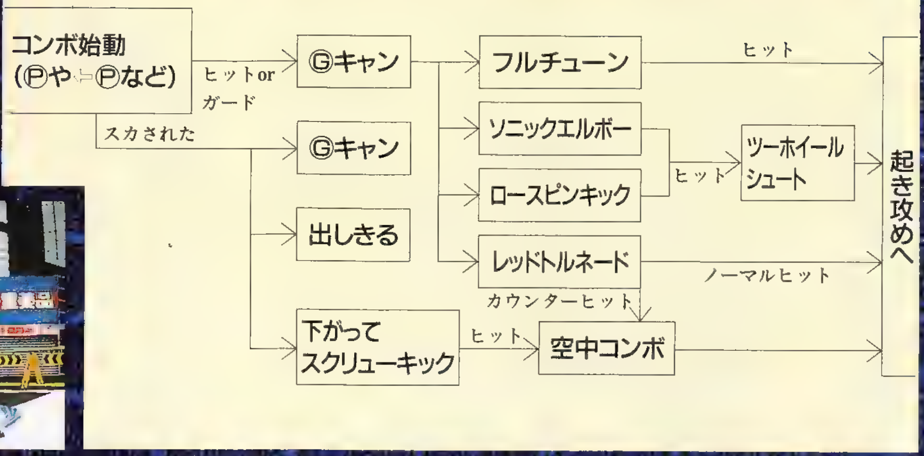
女どもの熱い↓Ⓟコールをどうしても受け入れてしまう優作。かなりきついが応えなければならないのだ。連携の途中を下Ⓟでとめられた場合立ちガードか潜り込みという選択肢のほかに、迷いのないソニックエルボーというのを加えよう。

ソニックエルボーの出の速さとモーションの関係上、相手の技を潰したりすかしつつ当てたりしやすいのだ。それでも、きついことに変わりないんだけどね…。



そんなにオレの下半身に興味があるのか?

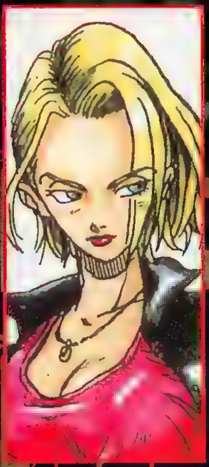
攻撃フローチャート



技紹介

細かい使い方もフォロー

ナギ



ほとんどの技が使えるナギは、動かしていて楽しいぞ。

担当：かっちん

ここではナギの技を解説していこう。内容は性質や技の判定面。

スウィング・ハイキック

いわゆるⓅⓀ。ナギのⓅⓀは初めのパンチがカウンターヒットしてもキックまでつながらないが、技の出は速いので使用頻度は高い。

しかし、主な使い方はⓅⓀⒼと一気に入力してパンチの攻撃判定だけ出すやり方。ナギはしゃがみパンチのスキが大きすぎて使えないので、スウィング・キックを使っていこう。

コンボ・ハイキック・サディスティック

ⓅⓅⓅⓀⓀのコンビネーション技。地上ですべて出し切ったりするのではなく、空中コンボとして使っていくべき技だろう。

ナギには空中コンボがたくさんあるが、コンボ・ハイキック・サディスティックをマスターしてからが基本。

ゴッデスシアー

攻撃力はあるが上段判定。この技も地上で使うのではなく、空中コンボで使っていこう。高く浮いていれば3回までヒットさせることができるが、カウンターなら2回は決めるようにしたい。



ゴッデスシアー

ノーティフォーク

前へ大きく踏み込む下段攻撃。ヒットすれば相手はダウンし、フライングヒッププレスがほとんど入る。

また、ノーティフォークは2段攻撃になっているが、この2段でひとつの技となっているので、1段目でキャンセルすることはできない。よって、アタックキャンセルするときは、技を出すか出さないかの選択となる。キャンセルしてからの投げがしゃがみガードを誘うので、見るプレイヤーには非常に決まりやすい。



ノーティフォーク

ジャンプハイ&ロースピンキック

攻撃の判定は上段から下段。蟹ばさみの入力失敗でよく出てしまう。そんなときは、Ⓚ+Ⓖとロースピンキックにつなげたり、出すと見せかけてアタックキャンセルしてほかの行動に移るのも一興。

ロースピンキック





ジャンプハイ

コンボ・スピンキック・ヒステリック

下段→上段→上段→下段のコンビネーション。スクリューフォールキックより技の出が早く、単発ではないので、1段目をガードされてもフォローが効く。

また、1段目がヒットしたらうまくタイミングを合わせて3段目までヒットさせ、最後の4段目はアタックキャンセル。そのあとフライングヒッププレスで追い打ちすれば強力だ。

クロスカッター

カウンターが取れれば多大なダメージを与えられる中段攻撃。バックステップから

☆基本攻撃☆	
スウィング・リード	P
スクァト・スウィング	↓P
ハイキック	K
ローキック	↓K
ミドルキック	↘K
☆ダウン攻撃☆	
セクシーネイル	[illegible]P
ノック・ターン・グラウンド	⇘P
フライングヒッププレス	[illegible]K
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)↓KKK
☆固有技☆	
スウィング・ハイキック	PK
スウィング・ノック	PP
スウィング・ノック・ターン	PPP
コンボ・スパイニィ・ハイキック	PPPK
コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK
ゴッデスシアー	⇨P+K
ノーティフォーク	⇘⇘P+K
ジャンプハイ	K+G
ジャンプハイ&ロースピンキック	K+G、⇩K+G
ロースピンキック	⇩⇩K+G
ダブルスピンキック	⇩⇩K+GK
トリプルスピンキック	⇩⇩K+GKK
コンボ・スピンキック・ヒステリック	⇩⇩K+G、KK、⇩K
クロスカッター	⇦⇘P
ダブルハンドチャージ	⇘⇘P
ダブルハンドスマッシュ	⇘⇘PP
デンジャラススナップ	⇨⇨P
ミドルスラスト	⇦⇦P
ミドルスラスト・サイド	⇦⇨PK
ミドルスラッシュ	⇨P
スラッシュラッシュ	⇨PP
ミッドラッシュ・エッジ	⇨PPK
ミッドラッシュ・ピアス	⇨PPP
クレッセントカッター	⇖⇦P
クレッセント・シューティングスター	⇖⇨PP
クレッセント・アッパー	↘P
グラマラスツイスト	⇙P
バックサマー	[illegible]K
ディジーヒール	⇨⇨K
フックキック	⇙K
ライジングキック	⇩K
ミドルフックキック	↘KK
ステップエッジ	⇨K
スクリューフォールキック	[illegible]K+G
☆投げ☆	
クイーンズ・レッグハッグ	P+G
蟹ばさみ	⇦⇨K+G
ヘッドシザース	⇦⇙⇩⇘ P+K

豊穣椰


クロスカッター

Ⓟと入力すると、相手の技をかわしつつヒットさせやすい。あまり多用するとチキンっぽく見えるのが難点か。でも使えるよ。

ダブルハンドスマッシュ

中段→上段と続くコンビネーション。一気に出してしまうよりは、ディレイで使っていくのがオススメ。立ちパンチ系で割り込んでこようとする相手には効果がある。

デンジャラススナップ

コマンドが⇦⇨なのも手伝ってかなり遠くの相手にも届く。上段判定なのでしゃがまれるとかわされてしまうが、カウンターを取れればかなりのダメージを与える。ナギの起き上がり蹴りをヒットさせたときなどに、たま〜に使ってみよう。

ミドルスラスト・サイド

中段→上段の連続技。ただし、本来の狙いは⇦⇨ⓅⓀⒼと入力して、ミドルスラストの部分をカウンターで浮かせることにある。単純に連発するだけで、かなり強い連携になることも確か。


ミドルスラスト・サイド

ミッドラッシュ・ピアス

ナギの生命線ともいえるコンビネーション。ちなみに最後の3段目をⓀにすると、ミッドラッシュ・エッジ。Ⓟにするとミッドラッシュ・ピアスとなる。


ミッドラッシュ・ピアス

この技の連携は中段→中段→上段なのが強く、2段目からの投げか、そのまま3段目まで出し切るかの2択が強力。つまり、3段目がヒットすれば無条件で浮くことが相手にプレッシャーを与えている。

クレッセント シューティングスター

中段の2段攻撃。どちらがヒットしても相手は浮くので使い方次第では絶大な威力を発揮する。

使い方は⇙⇨ⓅⓅⒼを基本としてスキを少なくする。そして、もう一度出したり、下段攻撃に移行したりして幻惑する。

また⇙⇨Ⓟと入力し、少し待ってからⓅとディレイをかけてもいいだろう。2段目は通常ヒットだと高く浮かないが、カウンターヒットであれば立ちパンチで拾うことができる。


クレッセント・シューティングスター

クレッセント・アッパー

スキは大きいが出るまでのスピードは早い浮かせ技。密着で中段蹴りをガードすれば返し技にもなるほどである。

グラマラスツイスト

振り向きながらの下段攻撃。ヒットしても相手は倒れず、スキが大きいのでこちらに攻撃の権利が移らない。最後の一撃に使うのが吉。

バックサマー

相手を惑わすのに効果的な中段攻撃。スキは少ないものの攻撃判定が出るまでに時間がかかる。たま〜に使う程度がいい。

ディジーヒール

攻撃力が高い中段攻撃。一発逆転を狙いたいときはカウンターで狙ってみよう。また、浮いた相手のバウンドをこの技で拾うこともできる。

フックキック

単発の上段攻撃。あまり使えない技なので、ライジングキックの入力ミスなどで出してしまわないように。


フックキック

ライジングキック

クレッセント・アッパーとは逆に、出るまでのスピードはやや遅いがスキの少ない技。この技はマジで高く浮くのでヒットすれば大ダメージを与えるチャンスである。

ミドルフックキック

いわゆる中段蹴りなのだが、ナギは2段技として優遇されているので使わない手はない。

また、出るまでのスピードも早く返し技としても重宝する。慣れてきたらディレイをかけたり、アタックキャンセルを駆使して相手を翻弄しよう。ただし、ガードされると投げられてしまう。


ミドルフックキック

ステップエッジ

フックキック同様、単発の上段攻撃。意識して使う必要はないだろう。

スクリュー フォールキック

下段回し蹴り。ヒットすれば相手はダウンするが、入力が簡単な分、コンボ・スピンキック・ヒステリックの1段目より出るのが遅い。

ピアスからフックを軸に

対戦基礎

ナギ

いろいろと動かせるキャラだが基本はしっかりと固めよう。

ナギはパンチの出が早く相手を浮かす技を豊富に持っている。そこからの空中コンボも強力で、体力半分は簡単に持っていける。

また、ガードの堅い相手に使っていきたい投げ技も、多くの体力を奪いたいならヘッドシザース。とっさのときにはコマンドのやさしい蟹ばさみと使い分けられれば楽な展開に持っていけるだろう。

なお、ナギは潜り込みの距離が短く、相手に対応されにくい利点も持っている。これは、上段攻撃で押されたときに、しゃがみパンチで止めることができないナギにとっては使っていくべき動きだろう。



ナギの潜り込みは高性能。多用してもいいだろう。

浮かし技は効果的に使おう

ナギの浮かす技は基本的に3つと考えられる。それぞれに特徴があるので使い分けていこう。

●クレッセント・アッパー

↘Ⓟで簡単に出せる中段攻撃。3つの浮かし技の中では一番攻撃判定が早く発生する。相手の中段蹴り（↘Ⓚ）を密着してガードすれば返し技になるほどである。

ただし、スキも一番大きく、ガードされると攻めのターンは相手に移る。

●ライジングキック

↓↘Ⓚの蹴り上げる中段攻撃。クレッセント・アッパーより攻撃判定の発生は遅いが、スキが少ないので攻めのターンが必ずしも相手に移るわけではない。

また、この技のメリットはほかにもあり、ほかの浮かし技よりも高く浮くことにある。単純にⓅⓅⓀと拾おうとすると拾いにくいが、ゴッデスシアー（↘Ⓟ+Ⓚ）を数回当てることが可能。より強力な空中コンボが狙える。

●クレッセント・シューティングスター

自在に使いこなせれば無限の可能性を秘めた技。ちょっとオーバーな表現だが、まんざらウソでもない。2段攻撃になっているので相手は対応しにくく、↓↘ⓅⒼと1段目でアタックキャンセルしたり、ディレイを使えばさらなる効果が期待できる。

また、空中コンボ中にショートバウンドで拾う感じでヒットさせることも可能。ただ、コマンドが多少難しいので、練習する必要があるだろう。



浮かし技はさまざま。出の速さやスキを考えると悩みどころ。

ディフェンスはどうするのか？

まずは相手の攻撃をどう防ぐかのディフェンスから考えていこう。攻撃の連携はこのあとね。

なお、ここで言うⓅⓀⒼとはⓅ+Ⓚ+Ⓖの潜り込みではなく、スウィング・ハイキック（ⓅⓀ）のアタックキャンセルのこと。

また、ナギはしゃがみパンチが使えないキャラのひとりなので、そのぶん何の技で相手のラッシュに対応するかが重要になる。

さて、本題に戻ろう。どの技が有効なのかを挙げてみると、

●ⓅⓀⒼ
●潜り込み
●ロースピンキック（↓↘Ⓚ+Ⓖ）
●ミドルフックキック（↘ⓀⓀ）

あたりでいこう。

ⓅⓀⒼは単純に出の早い立ちパンチで割り込もうというもの。シンプルだが一番効果がある。なお、ⓅⓅⒼと入力しても変わらない。

また、必ずパンチ一発で止めるということを相手に悟られるとヤバイので、ⓅⓅⓅⒼとパンチが2発まで出るようにしてもいい。チョットだけ目先を変えよう。

潜り込みも最初は多用しても構わない。結局は対戦相手の対応度によるので、使うか使わないかはやってみてから考える。ナギの潜り込みは、ほかのキャラより性能がいいので軽視してはダメ。投げか中段攻撃の2択を迫られたときに使えれば理想的。



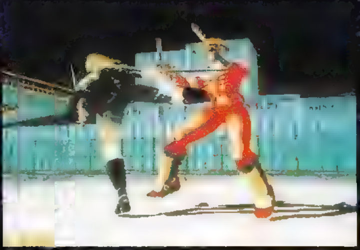
相手のラッシュには立ちパンチで対抗していこう。

ロースピンキックは密着状態ではなく、やや離れた距離からパンチ系の技で攻撃してくる相手に有効。スクリューフォールキック（↓Ⓚ+Ⓖ）よりはコマンドが難しいが、技の出が早いのでロースピンキックを使おう。

最後のミドルフックキックというのはチョット特殊な割り込み方。相手が固有技を途中でアタックキャンセルして別の技へ移行するときを狙おうというもの。

ミドルフックキックが2ヒットしてフライングヒッププレス（⇑Ⓚ）で追い打ちすれば相手の体力を半分は奪える。ハイリスクだがハイリターンな方法。気に入ったら使ってみてね。

なお、このときの追い打ちは少し間合いを詰めたほうがいい。そうすればヒッププレスがスカることもない。



強引にミドルフックキックで割り込む行動も重要である。

攻撃は技を軸に考えていこう

さて、お次はナギの攻撃を考えていこう。

豊穣　椰



ミッドラッシュ・ピアスで相手にプレッシャーをかけて…、



ミドルフックキックでカウンターを取る。



そして追い打ち。このパターンが決まり出したらかなり有利。

まあ、基本的に当たればデカイので、それは「ダメ」という攻撃はないと思う。ただ、妙にコリ過ぎてアタックキャンセルを使いまくり、自滅しちまうときもある。

ということで、そうならないためにも「攻撃の軸」というものをしっかりと作り、完璧に対応されてからコンビネーションを変えていくこと。

さて、その「攻撃の軸」として使っていくコンビネーションはミッドラッシュ・ピアス・ミドルフックキック。コマンドで表すと…、

●⇨ⓅⓅⓅ↓⇨ⓀⓀとなる。

このコンビネーションを使わないプレイヤーはいないほど有名だが、やっぱり強力なので見直してほしい。1ラウンドに1回は使ってもいいほどである。もちろんヒットすれば使い続けても構わない。

さて、問題はすべてガードされてからになる。そのあたりはフローチャートにまとめてあるので参考にしてほしい。くどいようだが、すべてガードしてくるような相手に対しての派生なので、そのような状況になってからのほうが効果は高い。

でも同じ技ばかりで相手を倒してもなぁ…というのなら何も言うまい。このフローチャートを参考に、君のナギを華麗に舞わせてほしい。

百発百中狙うならの安定コンボ

まずマスターしてほしいのが…

●ⓅⓅⓅⓀ（ⓀⒼ）↓↑Ⓚの空中コンボ。3つの浮かせ技からではクレッセント・シューティングスターの2発目がノーマルヒット以外ならどれでも入る。ただし、ここがカウンターなら大丈夫だ。

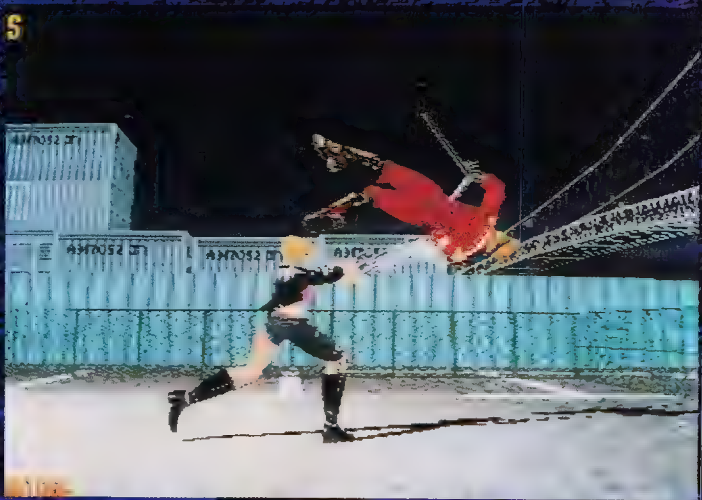
また、ちょっと欲張って↑Ⓚの前に⇨ⓅⓅを入れてもいい。クロサワ、ザイモク、ショー相手なら決めやすい。

なお、コンボ・ハイキック・サディスティック（ⓅⓅⓅⓀⓀ）がすべて入るときもあるが、そうすると↑Ⓚが入らなくなる。

ほかに、カウンターで高く浮いたときは、ゴッテスシアーを使っていきたい。浮かせた技、カウンターの有無、間合いなどで変わってくるので、ケースバイケースだが……

●⇨Ⓟ+Ⓚ×2→↑Ⓚが一番簡単かな。

タイミング次第では、⇨Ⓟ+Ⓚ×2→↘Ⓟや⇨Ⓟ+Ⓚ→ⓅⓅⓅⓀ（ⓀⒼ）⇨Ⓚとか、⇨Ⓟ+Ⓚ×3も可能だし、Ⓟ+Ⓚ×2→⇨⇨Ⓚてなのもある。一瞬で判断して決めるのは難しいが、いろいろチャレンジしてほしい。



安定空中コンボに飽きたら、ゴッテスシアーを組み込もう。

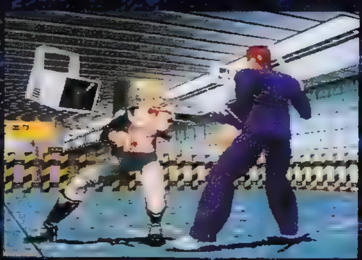
さらに一押し

今回はどちらかというと初心者向きになっているので、やり込んでいるプレイヤーには物足りなかったかな？

細かく突っ込んでいないけど、ノーティフォーク（↘↘Ⓟ+Ⓚ）なんかをうまく使うとさらに勝率アップだし、ミドルスラスト・サイド（⇨⇨ⓅⓀ）をアタックキャンセルして⇨ⓅⓀⒼを連発するだけで強力な連携になる。ほかに⇨ⓅⓅⒼの連発も強い。このあたりは、本誌の続報を待ってくれ。

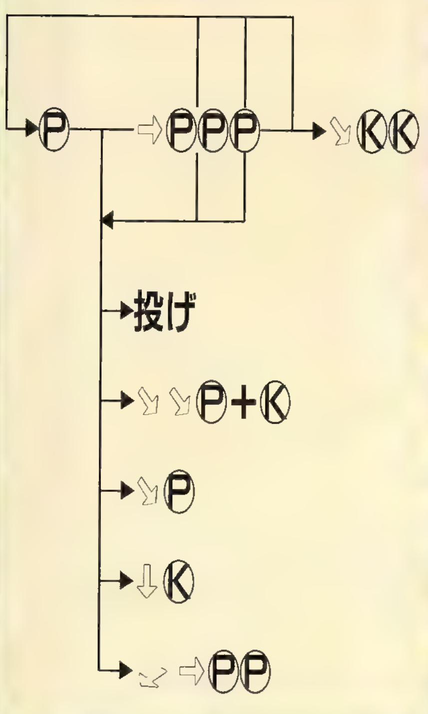


ノーティフォークは頼りになる下段攻撃だ。



ミドルスラスト・サイドの1段止めは有効であり華麗だぞ。

ナギの基本コンビネーション



技紹介

使える技を見ていこう

財目

パワー満点当たりゃそりゃウハウハな財目の技の数々を見ていこう。

担当：MVP



対戦する上で、この技知らなきゃヤベー、という技をまずは見ていこう。

Ⓟスタート

Ⓟは最も重要な技である。相手に押されてしまったときや自分の連携の中でのつなぎ等、出の速さは財目の技の中で一番なのでどんどん使っていきたい。





杭打ち二段

●杭打ち蹴り

カウンターなら連続でつながるし、Ⓚをアタックキャンセルしてほかの技につなぐこともできるのでうまく使っていきたい。

●杭打ち二段

これは正確に言えば杭打ち三段をアタックキャンセルするものである。というか、そのほうが硬化が短くなるのでぜひこちらにしよう。

さて、この杭打ち二段。2発目のⓅは中段判定で、これがヒットした場合すかさず投げにいくとこれが非常に有効なのである。

このほかにもⓅⓅ、ほかの技というふうに連携につないだりしてもいいので杭打ち蹴りと混ぜて相手に割り込まれないようにしつつ多用していこう。

●杭打ち三段

3発目にアタックキャンセルをかけるというのはとりあえずおいておき、この杭打ち三段をすべて出すという意味について説明しよう。

これはⓅが2発目までガードされた場合、ほかの技につなごうとしても相手に割り込まれてしまうので、それを防ぐために出すのである。3発目までガードされると返し技をくらってしまうが、それでもある程度この技を出していかないと連携をいともたやすく割り込まれてしまうことになるのでたまには出していかなければいけない。



杭打ち三段

うまい相手になると2発目のⓅをガードしたら潜り込みをしてくる場合もあるので、そこはアタックキャンセルをかけて潜り込みの終わり際を投げていきたい。ここらへんは読みの要素が強い。

多段技

多段技は杭打ち三段のほかに3つある。床打ち天井打ち、岩盤砕き吹っ飛ばし、レイプハンマーである。この中で対戦時に有効なのは床打ち天井打ち、岩盤砕き吹っ飛ばしの2つである。レイプハンマーは使わなくていいだろう。

さてこの多段技を使う最大の理由はもちろんアタックキャンセルにあり、2発目をキャンセルかけて、打撃や投げにつないで連携を組み立てていくためである。1発目が相手にヒットした場合は投げや打撃、両方とも狙いやすい。

●岩盤砕き吹っ飛ばし

岩盤砕きがⓅ、アッパーハンマーに次いで出が早いので接近戦では使っていこう。

もし岩盤砕きがカウンターヒットならば吹っ飛ばしまで連続になるのでいい感じだ。



岩盤砕き吹っ飛ばし

吹っ飛ばしにアタックキャンセルをかけておくといい場合は、相手が2発目を読んで潜り込んできた場合である。相手のクセを読んでうまく使いわけていこう。

●床打ち天井打ち

☆基本攻撃☆	
杭打ち	P
しゃがみハンマー	⬇P
素蹴り	K
しゃがみ蹴り	⬇K
腹蹴り	↘K
☆ダウン攻撃☆	
飛び柄落とし	⇧P
頭削り	↘P
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)⇩KKK
☆固有技☆	
杭打ち蹴り	PK
杭打ち二段	PP
杭打ち三段	PPP
財目大回転	⇦⇙⇩⇘⇨P
チタンヘッド	⇦⇦P+K
ラウンドハンマー	⇘P+K
床打ち	P+K
床打ち天井打ち	P+KP+K
メガトンハンマー	⇨⇘⇩P
たたき上げ	⬇⇦P
サイドハンマー	⇦⇨P
財目大噴火打ち	⇨⇦P
すくい上げ	⇘⇘P
ハンマーグライド	⇙⇩⇘P
岩盤砕き	⇨P
岩盤砕き吹っ飛ばし	⇦PP
スマッシュハンマー	⇙P
レイプハンマー	⇙PP
アッパーハンマー	⇘P
素手打ち	⇦P
ブルドーザーキック	⇨⇨K
あびせ蹴り	⇦⇘K+G
上中段はね返し	(相手のPがヒットする時に)⇦⇦G
下段はね返し	(相手のPがヒットする時に)⇦⇙G
上中段あびせ倒し	(相手のKがヒットする時に)⇨⇦G
下段あびせ倒し	(相手のKがヒットする時に)G
☆投げ☆	
ネックハンギング・スロー	P+G
ブル・ラリアット	⇦⇨⇨P+K
財目クレーン	⇩⇩P+K
ワーカーボム	⇨⇘⇩⇙⇦P+K
ブレーンバスター財目スペシャル	⇨⇘⇩⇙⇦P+K(壁近く)

財目三郎

1発目がヒットしたら2発目もヒットするというすごい技。床打ちの出の速さはそれほど遅くないので相手を押しているときには使っていける。

またこの技1発ヒットからの投げは非常に抜けにくいのでどんどん使っていこう。

この技がヒットした場合、空中コンボも狙える。とはいうもののそんなに技は入らないが…。

アタックキャンセルを用いた場合、2発目のモーションが大きいのでフェイントとして役に立つ。しかもこの技は起き攻めにも使っていけるのだ。蹴り起きをつぶしやすい。もし相手が起き上がりに蹴りを出さずとも2発目がかえっているのでこちらのペースに持っていける。



床打ち

使い場所を覚えれば床打ち天井打ちは重要な戦力になるはずだ。

単発技（上中段）

単発技は連携の最後やアタックキャンセルをかけて投げるために使っていく。

●チタンヘッド

これは前にも書いたが相手の上段をスカしやすい。ただあまり信用してはいけない。開幕の間合いぐらい離れていないとキツイ。アタックキャンセルでビビらすのもいい感じだ。

●すくい上げ

独特のモーションなのでひっかかりやすい。が、ただそれだけである。

●アッパーハンマー

ここぞというときに非常に役に立つ。出が速い上に中段で、しかも当たれば相手は浮く。開幕や起き攻め、そのほかやばいと思ったら出して損はない技である。

もしカウンターでヒットしたのならあびせ蹴りがヒットするぞ。



アッパーハンマー

●あびせ蹴り

たまに出すと効果的。相手は潜り込みと間違えやすいからだ。また、意外なことだが空中コンボにも結構組み込んでいける。

●たたき上げ

コマンドの性質上、しゃがみから出せるので相手の上段をかわしつつ当てられる。開幕でしゃがみつつ出すと相手がⓅ等できた場合にカウンターを取りつつ当てたりもできる。しゃがみをうまく利用しよう。



この技をカウンターヒットさせた場合、空中コンボができる。床打ち天井打ちを入れるか、天井打ちにアタックキャンセルをかけてあびせ蹴りを当てよう。

いろいろなところで狙っていってよい技である。

単発技（下段）

下段判定の技は2つ。ハンマーグライドとⓅである。下段というのは非常に重要な役割があり、攻撃の意識を下に向けさせるのは当然として、潜り込みを防ぐというのがある。

下段を見せるということは自分の連携をつなげていくうえで非常に重要である。が、しかし下段のあとはⓅかたたき上げ、もしくはもう1度下段という選択しかなく、そのバリエーションは減ってしまう。よって多用はできないのである。



ハンマーグライド

●ハンマーグライド

判定とモーションが大きいが当てた場合、追い打ちも含めれば体力3分の1を奪うので実は大きい。

またモーションが大きいことを利用したアタックキャンセル投げを非常にやりやすい。これは防御時にも使用でき、相手の次の技が上段と読んだのなら思いきってハンマーグライドを出すと、相手の技をしゃがんで避けつつ当てることもできるし、モーションを見せることによる相手のガードを誘うこともできる。つまり相手の攻撃を途切れさすことが可能なのである。

●Ⓟ

フェイントとしての使い方はハンマーグライドとさほどかわらない。とっさに出せるのでうまく使い分けていこう。



普通に当てた場合はその後相手との読み合いが入る。中段技がきそうなら立ちⓅで勝てることもある。そのほかの場合はハンマーグライドにつなごう。

投げ技

やはり財目といったら投げ技であろう。うまく投げを決めていくのは非常に難しい。一瞬のスキも見逃すな。

●ワーカーホム

財目の中で最大級の投げ。投げはこれ以外はいらないと言ってもいい。



ワーカーホム

●ネックハンギングスロー

Ⓟ+Ⓖという簡単なコマンドなのでとっさに使っていく場合に使うといい。



ネックハンギングスロー

●財目クレーン

コマンドが[illegible]という上段をスカしやすいものなので防御時に使える場合もある。

はね返し

財目には相手の攻撃をはね返すというものがある。ただ少々コマンド入力がシビアなので実際に使う場所というのは限定されてくるだろう。

●上中段はね返し

通常は主にこれを使っていくことになるだろう。開幕や相手の連携を返していくときか自分の連携で割り込まれそうなときにバクチで使っていくのがよい。

とはいうもののダメージは期待できないので、相手の出鼻をくじくという意味で使っていくことになる。



上中段はね返し

蹴りをあびせ倒しするのは起き蹴りにも使っていけるが、普通に起き攻めをしたほうがいいので特に使う必要はないだろう。

投げるためには布石が必要

対戦基礎

財目

打撃技、フェイント等を駆使することにより、投げも入りやすくなるし勝ち星も増えるだろう。

さてこれからは前述した技をうまく使って実戦的なことを説明していこう。いわゆる対戦攻略のはじまりというわけだ。

どこからいくか？

一つ一つの技は技表のほうを参考にしてもらうとして、ここではアタックキャンセルを用いた連携について考えていこう。

財目は全キャラ中最高のダメージを誇るワーカーボムを常に狙っていきたいが、そこは相手も警戒しているのでこれがなかなか決めにくい。

したがって打撃技をいかにうまく使っていくかが超重要である。

攻め起点となるのはⓅか岩盤砕きである。ますはこの技から入っていこう。

●Ⓟから入った場合

ⓅⓀキャンセル、ⓅⓅⓅキャンセル、両方とも使っていく。これにⓅⓅも混ぜればここで相手に2択をかけるチャンスは2回あるのである。Ⓟで止まるのか、ⓅⓅで止まるのか、である。相手がⓅで止めると思って反撃してきた場合、こちらがⓅⓅと出していれば相手の反撃よりも2発目のⓅのほうが早く当たるのである。同様のことがⓅⓅで止めるか止めないかという場合にもあてはまる。





Ⓟで入っていけば選択の余地は広がる。

ただし3発目はガードされると投げが入ってしまうぞ。それでも使っていく必要はある。

Ⓟ、ⓅⓅ、ともにヒットした場合は投げにいきやすいということ（後述）からも、いかにこのⓅⓅが使える技であるかわかってもらえるだろう。

●岩盤砕き

Ⓟに次いで出の速いこの岩盤砕き。この技から入っていった場合は2択チャンスは1回。岩盤砕き吹っ飛ばしにつなげるか、つなげないかである。岩盤砕きがカウンターヒットした場合は吹っ飛ばしまで連続になるので非常に重宝する。



これも使える。カウンターなら連続になるのも見逃せない。

アタックキャンセルから？

さてⓅⓅや岩盤砕きからいった場合、次につなげる技はどういうものがいいか？

この場合問題になるのが出の速さである。財目の技というのは全体的に出が遅く相手に連携の途中で割り込まれやすいので、なるべく出の速い技で連携を組み立てていく必要がある。



相手にすぐ割り込まれてしまうので、なるべく速い技を。

まずは連携にこだわっていく場合についてみてみよう。

●ⓅⓅⓅ

●岩盤砕き吹っ飛ばし

●床打ち天井打ち

連携を持続させるのならば（ひたすら投げのチャンスをうかがうのならば）、この3つの技が有効。この3つの技は比較的出が速い上に多段技であるのがポイント。先に述べたようにアタックキャンセルをかけるかかけないかという2択がかけられるのである。



単純にⓅⓀキャンセルⓅⓅⓅキャンセル、とやるだけでも嫌がられる。

次はダメージ優先で考えた場合について。

●アッパーハンマー

●チタンヘッド

●あびせ蹴り

この3つが使える。まずはアッパーハンマーから説明しよう。

アッパーハンマーの出の速さは立ちⓅと同じくらい出が速いのが最大の特徴で、かなり相手に割り込まれにくい。もし相手にガードされたとしてもスキはないので非常に優れているのだ。



出が超速いので、場合によってはⓅよりも頼りになる。

相手に連携の途中で割り込まれる場面が非常に多い財目にとってアッパーハンマーはかなり重宝するはずだ。

次にチタンヘッド。この技は相手の攻撃をスカす効果があり（上段）、技表のほうでも使い勝手のよさがわかってくれると思う。

連携にくみ込んだときはそのスカす効果もそうだし、技の出の速さからいっても使っていくべきである。独特のモーションに相手は引っかかりやすいのだ。

ダメージを見てもそれなりに高い。これはダウン攻撃が安定して入るということからきているのだが、カウンターヒットした場合に体力半分を持っていくのだ。そしてこの技はカウンターをとりやすい。ぜひとも連携に組み入れよう。



スカした瞬間。うまく読んで使っていこう。

最後はあびせ蹴り。これはモーションが前転に似ているため、投げや下段攻撃を出してくる相手が多い。しかしこのあびせ蹴りは下段攻撃に強く、しかも連携から出しているので相手が動けば必ずヒットするのだ。

財目三郎



なぜかひっかかりやすい谷ひせ蹴り。

さらなる打撃

基本的に今までの打撃技は上、中段であり、立ちガードで安定されてしまう。もちろん投げにいけばいいのであるが、ここではとりあえず投げは無視して打撃技をより高い確率でヒットさせるためのやり方を説明しよう。

●ディレイ

多段技を少し遅らせて出すことによって相手の反撃を誘いそこにヒットさせること。ⓅⓅⓅ、岩盤砕き吹っ飛ばし、床打ち天井打ち、に使える。ただディレイをかけるのではなく、その間隔は毎回かえていったほうがいいのは言うまでもないが、アタックキャンセルをかけて技をつなぐときの速度よりも若干遅めもしくは速めを意識して出していくとより効果的である。

●下段を狙う

⇩Ⓟ、ハンマーグライドは非常に使える技である。まずはその意味を知ってほしい。それは相手の割り込みに対して使うということだ。

連携に割り込んでくる場合たいてい出の速い立ちⓅを使用してくる場合が多い。従って、自分の連携の途中でこういった技を出していくことはかなり重要である。

⇩Ⓟで止めた場合は、その後にハンマーグライドにつなぐか立ちⓅにつなぐしか選択の余地はない。それでもハンマーグライドよりも出が速いのでやはり使っていくべし。



下段は重要視すべきだ。⇩Ⓟならばガードされてもいい。



ハンマーグライドはダウン攻撃も含めて体力3分の1を奪う。

ハンマーグライドはダウン技なので重宝する。

次に対潜り込みに対して有効、ということだ。連携は主に中段技が多いため、潜り込みに対して割と無防備である。この潜り込みには投げか下段技を出すしかなく、投げを決めていくのは結構難しい。アタックキャンセルをかけて投げを狙った場合は反応して少し遅らせられることもあるが基本的には難しい。そこで下段技が必要になってくる。



潜り込みに投げを合わせていくのはなかなか難しいので、とりあえず下段を出すのがいい。

潜り込みを⇩Ⓟでつぶした場合でも、ダウン攻撃を含めれば体力の4分の1を奪えるので実はばかにならない。このことから自分の連携にすぐ割り込まれてしまう人や潜られてしまう人は少し下段を増やしてみよう。

●ジャンプキック

実は連携にジャンプキックを組み込むのもいい考え。出すことによるリスクはそれほどなく、それでいて相手の割り込みに対しては非常に有効だからだ。この場合⇘Ⓟのジャンプキックを使おう。ただし女キャラ3人にはあまり意味がないぞ。もしジャンプキックをやったなら、そこから再び連携につないでOK。この場合はⓅからスタートしよう。

投げたおす

ここからはいよいよ財目最大の投げ、ワーカーボムをいかにして決めていくかについて説明しよう。

①アタックキャンセルから

最もオーソドックスなもの。しかしこれは非常に重要。立ちⓅやその他岩盤砕き、床打ちがヒットした場合、相手がわかっていたとしても非常に投げづらいからだ。



ヒット後の投げはほぼ返されないので決め打ちでどんどん使っていこう。

②技の硬化を狙う

相手の技をガードした後に投げるということ。これは相手の技を知る必要がある。ガード後にその場で投げられる技と、ダッシュしてからでないといけないものがある。ダッシュして投げる場合はレバーを3回前に入れてから投げにいくと投げやすいぞ。覚えておこう。

③フェイントから投げる

自分が押しているときでも、相手にガードされている場合はこれが結構投げにくい。そこでフェイントを使用してビビらせてから投げようということ。

フェイント技は下段がいい。なぜかといえば下段技というものにはたいてい意識の集中が高く、その技のモーションを見せるだけでしゃがみガードをしがちだからだ。投げを抜けるには基本的に潜り込みが一番いいが、下段技は潜り込みをつぶせる、ということからも下段技を「見せる」ということは相手のガードを誘いやすいのだ。

⇘Ⓟ、ハンマーグライドにアタックキャンセルをかけて投げにいくこのテクニックであるが、実は自分の判定もしゃがみになっているので、割り込んでくる上段技をスカして投げが入ることがある。もうフェイントは下段できまりといった感じだ。

もし中段技のフェイントを使うのなら、叩きあげがいい。これもコマンドの性質上しゃがみから出せ、しかもモーションがでかいからひっかかりやすい。

④その他

いちおうチタンヘッドの上段をスカしやすいという性質を利用し、相手のⓅをスカして、ビビった相手を投げるということもできるが、それほど実用レベルは高くない。

以上が財目の対戦基礎である。とにかく当てれば勝ちなので下段をうまくからめてどんどん投げてほしい。このほかにも開幕の行動や起き攻め、防御テクニック等、語りたいことは山ほどあるがそれはまた次の機会ということで。



フェイントを駆使してどんどん投げていこう。

技紹介

リズミカルにいこう

リサ

なんだかんだ言っても、この娘はやっぱり強い。自慢のスティックで熱きビートをたたき込め！

担当：オーキッズでギターやりていワイルダーKEL



いよいよ、リサの隠されたもう1つの投げ技が明らかになる。前に紹介した技も含めて、すべてをここに集めた。

リサ・オーバーターン

スティックを相手の足と首に引っかけて転ばし、倒した相手の背中に追い打ちを入れる投げ技。コマンド入力を必要としないので、相手に近づかれたときに使ってみよう。が、できるだけ、コマンド入力の投げ技を使っていきたい。

リサ・フライハイフリップ

イメージとしては、巴投げを思い起こさせる。相手の腹に両足を押しつけて、後ろに投げとばす。コマンドの入力も簡単だ。プレイヤーにとっての幸せ投げだ。

リサ・ドロップキック

相手の首に両スティックを引っかけて、両足で顔面を押すような感じで蹴る。入力のコツとしては、レバーを斜めに入れたあとに一瞬だけ手をレバーから離し、そのあと横に入れると出やすい。



リサ・ドロップキック

リサ・ウラカンラナ

リサの持つ投げ技の中で、一番減るのがこれ。相手の頭に足を絡め、後転の勢いを使って相手の頭を地面に叩きつける。別名、幸せ投げとも呼ばれている。



リサ・ウラカンラナ

シングルビート・ハイスピン

パンチとキックの、素早い連携技。キックにいくまでにディレイをかけて、相手の技に対してカウンターを狙ってみよう。

オーキッズ・スペシャルビート

立ちⓅを5発まで出すことができ、空中コンボを行う上で、とてもお世話になる。Ⓟ1発からの技名は、シングルB→デュアルB→トリプルB→クアッドB、そして、オーキッズ・スペシャルビートとなる。



オーキッズ・スペシャルビート

ソニックウェーブ

左右交互に、下から上に両スティックで払い上げる2段技。ただ、少し硬化が長いので、ヒットさせても空中コンボにいきづらい。



ソニックウェーブ

スクリュースネア

技の出が速く連携攻撃にも使うので、使用頻度の高い技の1つ。確実に出せるようにしておこう。



スクリュースネア

タムタムラッシュ

ドラムを叩いているときの姿そのまんま！といった感じの技。1回の入力で3発まで出る。しかし、技の硬化が長いので、相手にガードされると投げ技をくらう。

☆基本攻撃☆	
リード・ビート	P
シット・ビート	⬇P
ハイキック	K
シットキック	⬇K
ミドルキック	K
☆ダウン攻撃☆	
ツムジカゼジャンプ	⇧P
Gクレフアタック	⇘P
ループキック	⇧K
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)⬇KKK
☆固有技☆	
シングルビート・ハイスピン	PK
デュアルビート	PP
トリプルビート	PPP
クアッドビート	PPPP
オーキッズ・スペシャルビート	PPPPP
ソニックウェーブ	⇦⇘P+K
スクリュースネア	⇘⇘P+K
タムタムラッシュ	⇦⇦P+K
リサ・ワン	P+K
リサ・ワン・ツー	⇙P+KP
リサ・ワンツー・シュート	⇙P+KPP
バトントワール	P+K
バトントワール・エキストラ	P+KP
ダウンクラップ	⇩⇙⇦P+K
ハイキック・インサイド	K+G
ラウンドストライク	⇨⇨P
タイフォニックセンター	⇘P
スモールタイフーン	⇖P
レベルカッター	⇦⇨P
バックビート	⇦P
ダブルバックビート	⇦PP
スラントバックビート	⇦P⇩P
ローバックビート	⇙P
バックビート・ダブルロー	⇙P⇩P
クラップミドル	⇧P
アッパーターン	⇘P
アッパースワンキック	⇘PK
ライジングトー	⇩K
☆投げ☆	
リサ・オーバーターン	P+G
リサ・フライハイフリップ	⇦⇨K+G
リサ・ドロップキック	⇙⇨P+K
リサ・ウラカンラナ	⇘⇧K+G

草波リサ



タムタムラッシュ

リサ・ワンツー・シュート

相手が右側にいるときは、右腕でスティックを水平に右へと払い、すこし間を置いてから突き技になる。



リサ・ワンツーシュート

バトンワール・エキストラ

最初の1発目は、様子見っぽく小さく振って上から相手の頭を叩き、2発目は大振りで、気合を入れて上から叩き込む。2発目のリーチはとても長いので、ちょいと離れた間合いで出してみるといい。



バトンワール・エキストラ

ダウンクラップ

両スティックで、相手の足を払って転ばす技。攻撃判定が出るまでに多少時間はかかるが、利用価値は高い。早出しさえしておけば、相手の立ち技を避けつつ攻撃できる。



ダウンクラップ

ハイキック・インサイド

外側への回し蹴りといったところ。ヒットしたあとは、スラントバックビートが空中コンボに使える。また、相手の起き上がり中段蹴りに対してだけ、この技を重ねて出しておくと潰すことができる。

ラウンドストライク

円を描くように振りかぶってから突きにいく。突きにいくまでに時間はかかるが、リサが「くらえ!!」の「くら」までだったら、アタックキャンセルをして止めることができる。「くらえ!!」まで言ってしまうとアタックキャンセルすることはできないぞ。が、そのまま突きにいってもいいし、アタックキャンセルして投げにいってもいいだろう。



ラウンドストライク

タイフォニックセンター

技的にはスモールタイフーンに似ているが、よく見るとモーションが違う。ジャンプしてから下に叩きつける技なので、近距離戦には向いていない。出すなら、間合いをとって、離れたところから出すようにしよう。



タイフォニックセンター

スモールタイフーン

その場で小さくジャンプして、上から下に叩きつける。空中で落とされやすいので、多用は禁物だ。

レベルカッター

体をひねりつつ、スティックを横に払う。このときの振りのスピードは、かなり速い。間合いが離れているときに、相手が近づいてくるのに対して、この技を近づかれる前に置いておくといい。



レベルカッター

ダブルバックビート

裏拳の、スティックを持ったバージョン。それを左右交互に繰り出す。かなりリーチがあるので、相手に近づく手段としても使っていける。

スラントバックビート

リサの強さを象徴している技の1つがこれだ。上段から下段へと、素早く移行するので使い勝手がよい。



スラントバックビート

バックビート・ダブルロー

リサの強さそのものを表す…と言ってもいいくらいの技。相手下段から下段へといく、相手の足を払うものだ。ノーマルヒット時は連続ヒットしないが、カウンターでヒットさせることができれば、2発連続でヒットする。



バックビート・ダブルロー

クラップミドル

相手の胸の辺りを叩く中段技。これを相手にヒットさせると、よろめかすことができる。しかし、この技は硬化が長いので、このあと攻めにいきづらい。

アッパースワンキック

下から上へ、思いっ切りスティックを振り上げ、そのあと後ろに蹴りを出す。空中コンボにいくための、空中コンボ専用の中段技だ。



アッパースワンキック

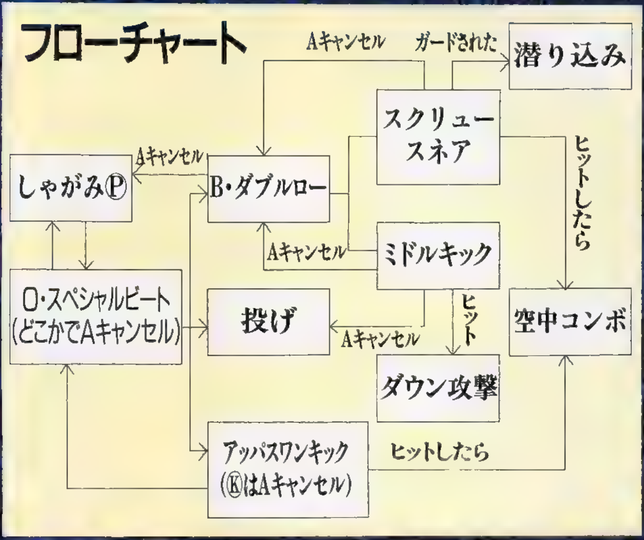
ライジングトー

小さくジャンプして、その勢いで相手を蹴り上げる。だが、上段判定なので、しゃがんでいる相手には当たらない。



とにかくダブルロー。よろけさせてからの攻撃がポイントだ。

コギャルにして最強ではないかと言われているリサ。どの辺が強いのか？それを検証してみよう。



STEP 1 ～速いぜ立ちⓅ～


ここからスタートだ。

リサの立ちⓅはトップクラスの位置におり、相手の連携攻撃の間にとても割り込みやすい。

またしゃがみⓅのリーチも非常に長く、多少離れた間合いから出しても相手に届く。が、しゃがみⓅの届かない間合いまで相手が離れたら、使うのをやめよう。しゃがみⓅの先部分を攻撃される。立ちⓅ×α→しゃがみⓅ→立ちⓅ×αという連携だけでも強いのだが、立ちⓅからしゃがみⓅにいくまでは少し間があるので、相手のミドルキックに割り込まれる。過信しすぎないように。

リサが連携攻撃をしにいくときは、まずはただのⓅを使って相手を黙らせてからにしよう。

STEP 2 ～スペシャルビートは～

オーキッズスペシャルビート。5発まで出せるゆえにⓅボタンを連打しがちだ。空中コンボで全弾叩き込む場合はいいかもしれないが、地上で行うときは、なるべく1、2、3、4と心の中で数えながら、それに合わせてボタンを押すようにしたほうがいいだろう。

なぜならば、そのほうがアタックキャンセルしやすく連携攻撃を行いやすいからだ。

例えば、ⓅⓅⓅⒼ。もちろん、3発目はアタックキャンセルしているので出してはいない。もし、これを素早く入力してしまうと、2発目のⓅをアタックキャンセルしてしまったりする。要は、自分の止めたいところで止められないのだ。モーションを見ながら3発目のⓅが出そうになったらⒼボタンを押すという方法もあるが、できればタイミングよく押したほうがやりやすいだろう。これは、各個人のやりやすいほうにお任せしよう。


そして高らかに。


伝説はここから始まった。

STEP 3 ～ダブルローの～

下段から下段というコンビネーションの、バックビートダブルロー。2発目がヒットすると相手はよろけ、そのよろけを相手が回復を行わないと、ミドルキックとスクリュースネアが連続ヒットとなる。

相手が回復作業を行わないうちは、この2つを使っていこう。スクリュースネアをガードされるようになったらミドルキックに変えてみるようにするといいだろう。

それから、スクリュースネアをガードされてしまった場合だが、Ⓟの速いキャラが相手だと、スクリュースネアの変化のため、ガードできずにくらってしまう。が、一応潜り込みで回避できるぞ。

●完全によろけを回復されるとき

この場合は、スクリュースネア、ミドルキック、共にアタックキャンセルをして、再びダブルローを狙いにいくといい。

また、ラウンドストライクで近寄って、そのまま突きにいくか、アタックキャンセルして投げにいくのもいいだろう。


この瞬間をAキャンセルして投げか再びダブルローへ。

●2発目をくらわない相手

カウンターヒット時なら2発連続で当てることができるが、ノーマルヒットの場合だと、1発目がヒットしても2発目はガードされてしまう。2発目がガードされると、投げ技をくらう確率が高い。こういう相手には、2発目をアタックキャンセルして、違う技を出すしかない。

しかし、2発目をアタックキャンセルしてしまうとしゃがみ状態になってしまうので、他のコマンド技が出しにくい。強制的に立ち上がらせる技は、スクリュースネアとソニック


しゃがみⓅかミドルキックへ。


2発目をAキャンセルして。

草波リサ

ウェーブがある。この技を狙いにいくのは大いに構わないが、そのまましゃがみⓅを出したほうが強かったりする。
このしゃがみⓅを立ち上がらせるのにも、スクリュースネアとソニックウェーブが役に立つ。が、どちらかというと、スクリュースネアを使ったほうがいいだろう。ヒットしたとき、ソニックよりも空中コンボにいきやすいからだ。
2発目をアタックキャンセルしてから投げというのもあるが、まずしゃがみ状態を立たせなければならないので、スクリューやミドルキック（これでも立ち上がらせられる）で立たせ、アタックキャンセルしてから投げにいったほうがいいだろう。様子を見る相手だったならば、ダブルローアタックキャンセル→ちょいダッシュして、コマンド投げを行ってもいい。
また、これはスラントバックビートに対しても言える。
それから、ダブルローとスラントバックビート。共に、たまにはディレイをかけて出してみよう。意外とくらってくれる。離れた間合いから八ックビートで近づき、そこから、ディレイをかけてダブルバッビートにするか、スラントのどちらかを出してもいい。アタックキャンセルをかけることも忘れずに。

STEP4 〜空中でバンバン〜

それでは、相手を浮かせたあとの、空中コンボを見ていこう。相手を浮かせる技は、アッパーターンとスクリュースネア。アッパーターンの場合は、スワンキックを必ずアタックキャンセルするようにしよう。そのほうが、確実に相手を空中で拾うことができるからだ。アッパーターンで浮かせたら、ⓅⓅⓅⓅⓖで5発目をアタックキャンセルして、キックボタンのほうのダウン攻撃を行う。スペシャルビートを全弾叩き込んでもいいが、ダウン攻撃を入れたほうが減る。それと、アッパーターン・リサ・ワンツー・シュート（3発目アタックキャンセル）・バックビート・ダブルロー（2発目アタックキャンセル）・Ⓚダウン攻撃というのもある。Ⓟで行う大ダウン攻撃よりも、Ⓚダウン攻撃のほうが確実に決めることができる。
スクリュースネアの場合は、ヒット後ⓅⓅ（4発目のⓅをアタックキャンセル）・バックビート・ダブルロー（2発目アタックキャンセル）・Ⓚダウン攻撃が、安定して入る。これが、もしダブルローのよろけから決めることができれば…とってもいい感じ。
それと、これは空中コンボではないが、ダブルロー・ミドルキックと決めたあと、小ダウン攻撃を行うために近づかなければならない。このときもちろんすぐにダッシュして近づこうとするのだが、ダッシュしにくい感がある。取り敢えず、ミドルキックがヒットしたら、→とダッシュ入力し、ずっとそのままレバーを入れっぱなしにしておこう。一瞬ダッシュするのをやめてしまうが、気にせずにレバーは入れっぱなしにする。そうしておけば、リサは再び走り出すぞ。途中で止まってしまったからといって、レバーを離さないように注意しよう。


まずは打ち上げて（スワンキックをAキャンセル）、


2発だけ当てる。3発目をAキャンセルしたら…


ダブルローを1発だけ当てて2発目をAキャンセル。


あとはダウン攻撃を入れるだけ。


スネアヒット後、


さっさとⓅを3発当てて4発目をAキャンセル。あとはダブルロー→ダウン攻撃ね。


中段だろうが何だろうがこの通り。

STEP5

相手の起き上がり中段蹴りと下段蹴り、共に、バックビート・ダブルローを重ねておくことで潰すことができる。重ねるときは、割と早めでOK。相手が起き上がり蹴りを出してこなくなったら、2発目をアタックキャンセルして、投げや違う技を出してみよう。
それから、リサの起き上がり下段攻撃をヒットさせたときにのみ、相手がよろけを回復しないとスクリュースネアが連続ヒットする。覚えておくといいだろう。中段蹴りのほうだと入らない。


当たった！


回復しないとつながっちゃうよ。

STEP6

基本的には、立ちⓅからのスタートだ。立ちⓅを1〜3発ぐらい出し、その間にアタックキャンセルをかけ、アッパースワンキックやバックビート・ダブルロー、そして投げのいずれかに移行する。あとは、各STEPで述べてきたことを実行してみよう。そこから、自分なりの戦法をあみだし、組み立てていってほしい。

技紹介

一丁あがりで、くたばれい!!

クロサワ



見せ技から本命へのつなぎにすべてをかけろ!!勝つか、負けるかはその一瞬で決まる!!

担当：N, O

投げ技

クロサワの技は出が遅く、硬化が長い。そのかわり技一発一発は威力が大きくなっているので、当たるととても痛いわけだ。そうなると相手も「ガードしてから返し技で安定しよう」という考え方が生まれてくる。そこで狙っていくのが投げ技だ。このゲームではコマンド投げなら、相手が立ちかしゃがみかを問わず投げることができる。打撃技にハンディを持つクロサワは打撃半分、投げ半分でバランスよく攻めていこう。

●ぶちのめし

いわゆる㋭+㋹の通常投げ。ただし通常投げといってもこのゲームでは、しゃがんでいる相手にも、自分がしゃがみながら㋭+㋹を押せば「しゃがみ投げ」に早変わりするという隠れた性質があることをおぼえておこう。

●ふんづけ

初心者にとっては出しにくいかもしれないが、コマンド投げのなかでは必要入力時間が最短の2フレームと密かにはかにできない技だ。

入力するときは㋖+㋹を押す寸前までは㋹ボタンを押したままにしておこう。



ふんづけ

●首斬り

本誌初登場のコマンド投げ。威力もひきずりまわし並みに高いので重宝する。

この投げにはちょっとした秘密があり、すばやくレバー入力を行うとしゃがみダッシュをする。これで相手の目前まで滑っていって間合いに入ったら㋭+㋹を押してもちゃんと技が発動してくれるのだ。

タネ明かしをすると、しゃがみダッシュはレバーを「⇩」と入れてもOKなことを利用したもので、この技の「」をすばやく入力して「」と反応させている。

これで事実上1フレーム投げということになるので、ひきずりまわしが突差に出せないようなときにはこれで代用するといい。

●ひきずりまわし

クロサワ最大威力のコマンド投げ。コマンド入力が長いのが欠点だが、レバー「」からのダッシュ中に入力してしまえばいい。クロサワはいかにこの技を決められるかが直接の勝敗に関わってくるので、ミスなく出せるように練習しよう。



首斬り

ダウン攻撃

●打ちつけ

打ちつけはジャンプして、ダウン中の相手に上空から木刀を叩きつけるという、追い打ちの一種。

このゲームではカウンターを伴った攻撃は相手を「高く、遠くにぶっ飛ばす」という特徴がある。このため、打ちつけが届かないことも多いが、そういうときは一回クイックフォワードしてから入力しよう。

実は空中コンボの最中にアタックキャンセルをかけるとこの攻撃が確定、というものもある(が、ちょっと見た目がカッコ悪い)。



ひきずりまわし

●叩きつけ

普段使っていくのがこの叩きつけだ。いろいろな攻撃のあとに入るので積極的に狙っていこう。

●とどめ

叩きつけをキックボタンで入力するとこの技が出る。威力が高いのだが、いかんせん当たらない。それはこの技自体のリーチが極端に短いせせい。

☆基本技☆	
喝	P
矢武鬼威座パンチ（やんきーずわりぱんち）	↓P
蹴り	K
矢武鬼威座蹴り（やんきーずわりげり）	↓K
蹴り跳ばし	[illegible]K
☆ダウン攻撃☆	
打ちつけ	[illegible]P
叩きつけ	⇘P
とどめ	[illegible]K
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)[illegible]KKK
☆固有技☆	
喝キック	PK
喝二段	PP
喝入れコンボ	PPP
ぱちき	⇨⇨P+K
正・柄突き	⇘P+K
殴りとばし	P+K
裏・柄突き	⇦P+K
おら	⇨P+K
おらおらおらっ	⇨P+KP
ぶったたき	⇨⇨P
腹突き刺し	⇦⇨P
KUROSAWAアッパー	⇩⇘⇨P
KUROSAWAスラント	⇦⇙P
根性入れ	⇨P
ぶんまわし	[illegible]P
極道突き	⇘PP
極ぶんまわし	[illegible]P
焼き	⇦P
焼き二段	⇦PP
焼き入れコンボ	⇦PPP
走り喧嘩キック	⇨⇦K
矢武鬼威蹴り（やんきーげり）	⇩K
☆投げ☆	
ぶちのめし	P+G
なめとんのか、こら	⇩⇙⇦P+K
ふんづけ	⇩⇩K+G
首斬り	⇨⇩[illegible]P+G
ひきずりまわし	[illegible]P+K

遠い場合でも相手が起き上がりかたを間違えて、こちら側に転がってきたときには入る。
唯一、確定で入るときは相手がうつ伏せか、相手が頭をこちら側にしてダウンしたとき。条件は厳しいが、入る状況を覚えて入れられるときは確実に決めよう。


とどめ

黒澤　透

固有技

●喝入れコンボ
ⓅⓅⓅで、判定は上、上、中段。3発めはガードされると反撃をうけるので注意。普段はⓅⓅⓀⒼと入力して3発めにアタックキャンセルをかけて、ここから投げ、中段、下段の択一攻撃を仕掛けよう。

●ぱちき
小ジャンプして頭突きする技。出かかりも隙も相当デカイのでかなり博打性が高い。ヒットすればカウンターを伴うので打ちつけが確定する。

●おらおらおら
ビンタ8連発技。Ⓟ+Ⓚでビンタを1発、さらにもう一度Ⓟを押すと2発連打する。判定も全部上段だし、ガードしてもヒットしても反撃を受けてしまう。しかし、Ⓟ+ⓀⓅⒼと入力してアタックキャンセルからのコマンド投げが強力な連携になるので常に狙っていこう。


おらおらおら

●ぶったたき
勢いをつけて木刀を振り下ろす技。ガードされると反撃確定だが、この技は単体よりも追い打ちとしての能力が高い。また、根性入れのあとバウンド中に拾うことができ、技の入力もそれ用になっている。レバー入力のときレバーを入れたままにしておき、クイックフォワードしてからボタンを押しても入力が間に合うほど広く受け付けを待ってくれる。慣れてくれば、これを利用してカウンターか非カウンターを確認してから、すぐボタンを押すか走ってから押すかの判断ができるようになる。
また、柄突きのあと相手が回復に遅れるとぶったたきが入る。


ぶったたき

●腹突き刺し
リーチの面ではかなりの高性能さだが、やはり硬化は長い。バックステップから、この技とKUROSAWAスラントの2択を迫ろう。


腹突き刺し

●KUROSAWAアッパー
はじめのうちは、相手を浮かせるにはインスト技であるこの技がいいが、じつは後述のぶんまわしのほうが性能がいい。入力に時間がかかるのもちょっと。慣れてくるに従ってあまり使わなくなるだろう。

●KUROSAWAスラント
クロサワの技のなかでも重要度が高い。その名のとおり下段を狙う技で、相手のバウンドを拾うこともできる。バックステップから腹突き刺しかKUROSAWAスラントという攻めが強力。
相手がモーションを見てガードできるようになったら、ぎりぎりでアタックキャンセルをかけて投げにいこう。対上級者にはかなり有効だ。


KUROSAWAスラント

●根性入れ
比較的出の速い中段攻撃。相打ちでもダウンを奪えるので、積極的に狙っていきたい。この技が当たったらぶったたきが安定だが、一度クイックフォワードしてから走り喧嘩キックが入る。そのあとは追い打ちまで入るので、余裕があれば狙ってみてほしい。


根性入れ

●ぶんまわし～極道突き
木刀アッパーから柄尻で突く技。1発め、2発めともに当たれば浮くのでそのあとに追い打ちが入る。ぶんまわしで浮かせるつもりなら、ⓅⓅⒼと入力して2発めをアタックキャンセルするようにしよう。すると結果的にヒット後の追い打ちがやりやすくなるぞ。極道突きはディレイから出すようにして、普段はアタックキャンセルして「浮かし」を狙おう。


ぶんまわし

●焼き入れコンボ
木刀をぶん回す連携で、判定は中、上、上段。クロサワの技のなかではめずらしく出し切ってもいい技なので、ⓅⓅⓅⒼ止めからの連携に組み込んでいこう。


焼き入れコンボ

●走り矢武鬼威蹴り
ダッシュキックの一種で、ダウンする際のバウンドを拾うこともできる。このとき相手がうつ伏せに倒れれば、ダウン攻撃のとどめが入ることもある。よく見て判断しよう。


走り矢武鬼威蹴り

●矢武鬼威蹴り
隙の少ない下段キック。矢武鬼威座蹴りと違ってヒットさせれば反撃は受けないので、ⓅⓀキャンセルなどから仕掛けよう。これをガードされても根性入れを出せば割り込んで来る相手にヒットさせることができる。


矢武鬼威蹴り

無駄な動きを省いてシャープに闘え

対戦基礎

クロサワ

木刀の重さゆえ技の出かかりと硬化に問題があるが、そこはダメージの大きいコマンド投げと強力なコンボでカバーだ。

一発一発を慎重に!!

クロサワの使用武器は木刀で、ラストブロンクスに登場する武器の中では、かなり重たい部類に入る。設定からしてこうなのだから、実際のゲーム中にもこの影響は当然出てくる。

ここまでいえば分かると思うが、クロサワの技は「出かかりが遅く、硬化が長い」ものが大半を占めている。

ちょっと待て、それって最悪なんじゃないの？と思った人は大正解。クロサワのほとんどの技は出し切るまえに相手の攻撃に潰されたり、ガードされて返し技をくらってしまうことが多い。

じゃあ、クロサワって弱いんじゃないの？と思うかもしれないが、そうとも言い切れない。よくラストブロンクスの話題になると、そのうち「クロサワは辛いね」という話が出てくる。たしかに性能的にはそうなるかもしれないが、そこは人間が操作するわけだからまったく勝ち目がないわけではない。相手のアタックキャンセルの癖を見抜いて投げにいったり、下がって相手の技を空振りさせて浮かせ技から一気に体力を奪うことによって五分五分以上の闘いをすることは可能だ。

クロサワはキャラ性能よりプレイヤーの実力でその強弱が決まるといっていい。人によってクロサワの評価が違うのもそれが主な理由である。

安易に技を出すとすぐカウンターから体力をゴッソリ持っていかれるし、かといって、ガードに徹していれば投げられてしまう。その辺を見き分ける能力をまずは養うようにしよう。このゲームでは技を出してしまえば、その瞬間に相手の投げ技は無効化される。投げ技の条件を外したということは、相手は投げ空振りポーズになっていることを意味する。我慢するべきときはひたすら我慢し、いけるときには一気に攻め込む。この「切り替えどき」をしっかり把握できるかどうかが勝敗の分かれ目となるだろう。



クロサワで勝つには、技を適当に出すのではだめ。カウンターをともなって返されるぞ。

攻めるのと割り込む!!

ラストブロンクスに限らず、3DCG格闘では攻めに用いる技と、相手の連携の間に割り込む技のふたつを知ることがとても重要なことだ。

クロサワの場合はただでさえ技の出が遅いので、なるべくモーションの速い技を使っていきたい。そうなると、出が速いⓅⓀやⓅⓅをアタックキャンセルして攻め込むことになる。

アタックキャンセルのコツとしては、グラフィックを見てからⒼキャンセルするのではなく、Ⓖボタン自体を先行入力してしまう方法をすすめる。

具体的に説明しよう。たとえば、ⓅⓅの3発めをアタックキャンセルしたい場合ははじめから「ⓅⓅⓅⒼ」と押してしまえばいい。すると自動的に3発めを最速のスピードでアタックキャンセルしてくれるぞ。この方法は、ⓅⓅと入力してグラフィック上で見てからⒼボタンを押すより格段にやりやすいので、ぜひとも覚えてほしいテクニックだ。ⓅⓀキャンセルも、ⓅⓅキャンセルもこれとまったく同じ方法でOK。



Ⓖキャンセル。ここから任意の技で攻め込め。　ⓅⓀと押して…

さて本題に戻ろう。切り込む技はⓅⓅⓅキャンセルやⓅⓀキャンセルというところまで説明したが、このあとに連携させていく技もできるだけ出の速い技がいいのは言うまでもない。基本的には、先ほどのⓅⓅⓅキャンセルやⓅⓀキャンセルを任意回数に仕掛けて、

- ●←ⓅⓅⓅ（Ⓖ）
- ●根性入れ
- ●コマンド投げ
- ●↘ⓅⓅⓀ
- ●KUROSAWAスラント
- ●滑り込み

などの中から選択していく。

このとき、コマンド投げは間合いによってクイックフォワードから仕掛けるようにするといい。



QF中は相手の上段攻撃をすかすことができる。ここからコマンド投げだ！アタックキャンセルの戻りを投げるのなら、QFしなくても決まる間合いから。

さてここまでは攻めを中心に書いてきたが、つぎは相手に攻め込まれたときに割り込みかた（ラッシュを止める）を説明しよう。相手に攻め込まれた場合、基本的に割り込む技はつぎの技を使っていこう。

- ●根性入れ
- ●コマンド投げ
- ●立ちⓅ

だいたいは、この3つの中から選んでいく。一番いいのは根性入れで、もし相打ちになったとしてもダウンを奪える。コマンド投げは相手がアタックキャンセルしてきたときで、なおかつ接近している場合にいい。だが、ある程度読みの要素が入っているので少々危険だ。この場合はクイックフォワードしなくてもその場入力で投げが決まるくらい近くないと狙わないほうがいいだろう。立ちⓅは一発止めでコマンド投げにいくといい。立ちⓅで「ピッ」と割り込まれた相手はとりあえずガードするので、そこを投げてしまうわけだ。このゲームでは特殊な場合以外、地上でのコンボは成立しない。Ⓟ系統の技がヒットしたら、決め打ちで投げにいく癖をつけてもいいだろう。



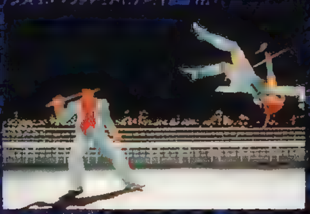
ⓅⓅⒼと入力することによって隙をなくすことができる。

浮かせ技について

相手を浮かせる技はインストのKUROSAWAアッパーが有名だが、この技はガー

ドされたら反撃確定で技の出も速いほうではない。

この技を使うぐらいなら、↘Ⓟを使おう。リーチがあって、「↘ⓅⓅⒼ」と入力することによって隙がなくなる。クロサワにしてはめずらしく隙のない技なので多用していってもいい。ただし、出かかりが遅いので出すときにはそれなりの伏線を張ってからにしよう。



極道突きは2発めをⒼ止め

黒澤　透

空中コンボ特集

クロサワの空中コンボは割と痛いものが多い。しかし、クロサワの場合は「空中コンボ」というより「空中追い打ち」といったほうがいいかもしれない（だから減るという話も…）。それでは、まずは簡単なところから見ていこう。

●KUROSAWAアッパー↓喝入れコンボ

基本となる空中コンボ。カウンターで浮いたときは、クイックフォワードしてからの入力が必要だ。



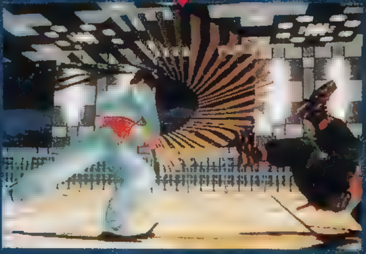


浮かせ技の基本アッパーから…、ⓅⓅⓅで追い打ち。まずはこれをマスターだ。

●根性入れ↓ぶったたき

2ヒット技。根性入れを当てたのち、バウンド中の相手をぶったたきで追い打ちする。根性入れがカウンタヒットした場合は、少しダッシュしてからⓅを押そう。相手の連携に根性入れで割り込んだときの追い打ちとして最も役立つ。





根性入れの硬化が切れる直前にぶったたきを入力。すると、動けるようになった瞬間にぶったたきで追い打ち―

●KUROSAWAスラント×2↓叩き付け

スラントで転倒させたところをさらにスラントでバウンドを拾い、ダウン攻撃をいれる。ただし、ダウンした相手の向きによっては叩きつけが避けられてしまう。







スラントで浮かせたら、再度スラントでバウンドを拾う。
だめもとで叩き付けも入力しておけば、角度によっては逃げられずにヒットする。

●↘Ⓟ・Ⓟ・↘Ⓟ↓⇦Ⓟ↓叩きつけ

実際のコマンドは、「↘ⓅⓅⒼ・ⓅⓅⒼ・↘ⓅⓅⒼ↓⇦ⓅⓅⒼ・↘Ⓟ」となる。表示は5ヒットとなるが、叩き付けまで完全なコンボである。実は空中コンボになっているのは3ヒットめまでで、これ以降はすべてバウンドを拾っている。すべてにⒼ止めが入っているが、これは画面をみないで決め打ちで入力したほうが簡単。

威力は体力MAXから6割強ほど奪い去る。一見ややこしいが、一度覚えてしまえば実は簡単。ぜひマスターして自分のクロサワをパワーアップさせよう。







●↘Ⓟ・↘Ⓟ・QF↘Ⓟ↓打ち付け

このコマンド入力は「↘ⓅⓅⒼ・↘ⓅⓅⒼ↓クイックフォワード↘ⓅⓅⒼ↓⇧Ⓟ」。通称「クロサワ大回転」だ。なんか簡単ぽいが、クイックフォワードからの↘ⓅⓅⒼが難しい。威力の方はMAXから7割強。慣れないうちは「↘ⓅⓅⒼ・↘ⓅⓅⒼ↓⇧Ⓟ」で安定しておいてもいい。



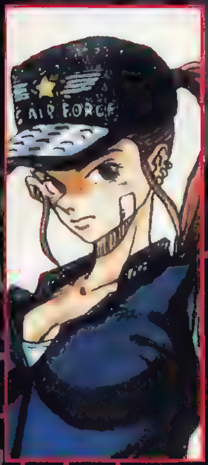




技紹介

使える技が多いぞ!

ヨーコ



ヨーコの技はかなり使えるものが多い。どの技を組み合わせるかは君しだいだ！

担当：SHO

☆基本技☆	
リード・ノック	P
スクァト・ストレート	↓P
ハイキック	K
ローキック	↓K
ミドルアッパーキック	[illegible]K
☆ダウン攻撃☆	
パラトルーパーズアタック	[illegible]P
サーキュラースウィング	⇘P
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)↓KKK
☆固有技☆	
ノックハイキック	PK
ダブルノック	PP
ダブルノック・フックキック	PPK
コンボ・ダブルハイ	PPKK
コンボ・キャッチキック	PPK⇩K
トリプルノック	PPP
コンボ・ハイスピンキック	PPPK
コンボ・ロースピン	PPP⇩K
コンボ・エアレイドスペシャル	PPP⇧K
ダブルハンマー	P+K
ステップキック・インサイド	K+G
ステップキック・ハイ	K+G、K
ステップキック・ロー	K+G⇩K
ロースピンキック	⇩K+G
ミドルストレート	⇨⇩P
ヴァーチカル・ハンマー	[illegible]P
ヴァーチカル・ワン・ツー	⇦⇨PP
スマッシュエルボー	[illegible]P
バックブロウ	⇦P
ダブルバック	⇦PP
B. B. スピン	⇦PK
スクラッチハンマー	⇘P
スクラッチサイド	⇘PK
ツイストショット	[illegible]P
ランニング・ヒールトラップ	⇨⇨K
エアレイドキック	[illegible]K
トーキック	⇩K
ニーアサルト	[illegible]K
☆投げ☆	
稲妻落とし	P+G
首刈引き倒し	⇦P+G
回転延髄砕き	[illegible]P+K
大車輪投げ	[illegible]P

ノックハイキック

基本とも言うべき技である。ボタンをⓅ、Ⓚと押すことによってパンチ、キックという連携した技になる。

この技は立ちⓅがカウンターで入ったときのみ連続技になるので、立ちⓅの速いヨーコは、返し技として使えばかなり効果的だ。もしこの技が当たれば追い打ちが必ず入るので忘れずに狙っていこう。

ダブルノック系

ダブルノックから派生する技は全部で3種類で、ダブルノック・フックキック、コンボ・ダブルハイ、コンボ・キャッチキックに分けられる。

中でもダブルノック・フックキックと、コンボ・キャッチキックは、最後のⓀをアタックキャンセルして投げるか、しないかによって2択攻撃を仕掛けることが可能。キャンセル後は、投げにいかなくても他の技に変化させることによって、スキなくラッシュをかけることもできるので実戦的だ。



ダブルノック

トリプルノック系

パンチを3回連続して出すのがトリプルノックで、そこから派生する技は3つある。それぞれ最後の蹴り技に違いがあり、回し蹴りになるのがコンボ・ハイスピンキック、下段回し蹴りになるのがコンボ・ロースピン。また、側転蹴りのエアレイドキックになるのがコンボ・エアロイドスペシャルというようになっている。



トリプルノック

実戦ではコンボ・ロースピンが一番有効で、ディレイをⓅⓅ、Ⓟ⇩Ⓚとかけることによって、より有効に使うことができる。しかし、すべての技は、最後の蹴り技をガードされたあとは投げられてしまうので、基本的にはアタックキャンセルをメインに使っていくようにしよう。

ダブルハンマー

ⓅボタンとⓀボタンを同時に押すことによって出すことができるのがダブルハンマー。

この技は相手にガードさせた後は、必ず自分のほうが先に動けるので、相手が技を出してきたときには絶対に自分の技が先に当たるのだ。これを利用して立ちⓅ、投げという連携が成り立つというわけだ。



ダブルハンマー

ステップキック系

一歩踏み込んでから上段蹴りを出すのがステップキック・インサイドだが、ここからも派生する技がある。

ステップキック・ハイと、ステップキック・ローがそうなのだが、初めのステップキックが出るまでのスキがでかいため、有効に使うのが難しい。それでも使うならステップキック・ローを使うのがいいだろう。



ステップキック

ロースピンキック

(⇩Ⓚ+Ⓖ)で下段回し蹴りが出る。これは相手の上段攻撃をスカすので使い方を間違わなければ使える技になる。

港野洋子

しかし、中段攻撃にはつぶされるし、ガードされると投げで確実に反撃されるので、注意したい。

ミドルストレート

ヨーコの技の中で、一番リーチのある技がこの技だ。2歩踏み込んでから[illegible]アーを突き出すため、いろいろな所で重宝する。また、カウンターでヒットすれば、大ダメージを与えることができる。
他に、空中コンボではいろんな所で入れることができるので使える技だ。


ミドルストレート

ヴァーチカル系

この技は、ヴァーチカル・ワンと、ヴァーチカル・ツーの2種類があるが、使うのはヴァーチカル・ワン・ツーだけだ。一発で止めたいときは2発目にキャンセルをかけたほうがスキが少ないので、ヴァーチカル・ワンを使う必要はない。
出るまでに多少のスキがあるが、出てしまえば非常に有効な技となる。2発目をディレイで出すか、2発目をキャンセルして投げるかの2択攻撃は強力な連技の1つだ。


ヴァーチカル・ワン

スマッシュエルボー

（→Ⓟ）で出すことができる。この技は、当たれば相手がよろめくようになっているので、スキのある技などを近距離で出すことができる。しかし、リーチが短く攻撃判定も小さいので当てるのが難しく、使い所があまりないのが欠点といえる。ラウンド開始時などに使ってみるのもいいかもしれない。

バックブロウ系

体を回転させてトンファーをあてるのが、バックブロウだ。
ここから派生する技もあり、ダブルバックや、B・B・スピンなどがそれにあたる。攻撃判定がどれも上段のため、なかなか当たらないがバックブロウがカウンターで当たれば、どこで当たっても相手が浮くようになっているので、出したときは相手が浮いたときのことも頭にいれておくのがいいだろう。


バックブロウ

スクラッチハンマー

スクラッチハンマーは、ⓅⓀと入力することにより、スクラッチサイトという技になる。技名どおりスクラッチハンマーのあとにミドルキックがでるのだが、スクラッチハンマーが非常に攻撃判定が強くリーチもある。
実戦ではスクラッチサイトを出すか、蹴りをキャンセルするかだけの2択攻撃がヨーコの攻撃スタイルとなる。


スクラッチハンマー

ツイストショット

この技はバックブロウの下段攻撃バージョンといった感じだ。相手の上段攻撃をスカすのだが、この攻撃が当たったあとに他の攻撃につなげることができないのが残念。しかも、ガードされたら投げなどの反撃をくらってしまうのも欠点といえる。


ツイストショット

ランニング・ヒールトラップ

足を蹴り上げてから、踵落としをくりだすのがこの技だ。足を振り上げたときには攻撃判定が存在しないので、無防備な状態が長いのが欠点。うまく使うには、モーションの派手さを利用して蹴り上げた所でキャンセルして投げにいくのが有効的だ。


ランニング・ヒールトラップ

エアレイドキック

技表には↑Ⓚと書いてあるが、↗Ⓚや↖Ⓚでも出すことができる。側転してからの蹴り技のため、攻撃判定がでるまでにかなりのスキがあるので、相手の技につぶされやすいのが欠点。もし当たったときは相手が浮くのでミドルストレートぐらいは入れることができる。

トーキック

下から蹴り上げる技がトーキック。
攻撃モーションが大きいためあまり使えるほうではないが、攻撃判定がわりと大きいため少し離れた場所で、相手の突進を止めるのには使える技といえる。


トーキック

ニーアサルト

いわずと知れた膝蹴りのことである。
ヨーコの浮かせ技はこのニーアサルトが基本。もし相手が浮けばかなりのダメージを与えることができる。また、カウンターで当たったときには体力ゲージの3分の2は減らすことができるのでうまく狙っていきたい。しかし、ガードされてしまったときは投げなどの反撃を受けてしまうので、使いどころを考えよう。


ニーアサルト



投げ技

ヨーコの投げ技は全部で4種類あり、稲妻落とし、首刈引き倒し、回転延髄砕き、大車輪投げという感じだ。
見てわかると思うが、Ⓟ+Ⓖ投げ以外の投げ技は、すべてコマンド投げになっている。コマンド投げは、相手がしゃがんでいても投げることができるので投げを使うときはコマンド投げを使うのが基本。ヨーコの場合、大車輪投げが一番ダメージを与えられるが、コマンド入力が多少難しいため、安定するなら回転延髄砕きを使うのがいいだろう。

攻撃、防御ともに強いのだ

対戦攻略

ヨーコ

攻めも守りも強いヨーコは、間違いなく強キャラだ。どのように攻めるのかが重要になってくる。

攻撃連携

ヨーコが攻めるには、基本的にノックハイキック、ダブルノック・フックキックを初めに出していくのがベーシックで、**それぞれ最後のⓀをキャンセルして他の技に変化させれば、最もスキがなく攻撃をすることができる。**

問題はキャンセルしたあとに出す技だが、スクラッチサイドか、ヴァーチカルワルツーがつなぎやすい技だ。どのような利点と欠点があるのかをまとめてみた。

●スクラッチサイト

リーチがあり、攻撃判定も強く技が出るのも速い、とくれば使わない手はない。

ⓅⓅⓀのⓀをキャンセルした後に出すわけだが、**立ちⓅの速いキャラにはⓀをキャンセルした瞬間に止められてしまうこともあり、**全キャラ投げを置いておけば投げられてしまう。しかし、本当に先読みで入力していないかぎり返されることはないので気にする必要はないだろう。

スクラッチサイドを出してしまえば、その時点で2択攻撃を迫ることができる。サイドキックを出すか、止めて投げにいくのかの2択がそれにあたる。

サイドキックを出したときに相手が前転してきたら少しヤバイが、サイドキックをキャンセルしていれば反撃は可能なので、サイドキックを出そうとするときには相手が前転してくるのも考慮にいれておくのがいい。

サイドキックをキャンセルしたときには、相手に割り込まれやすいので、2択をうまく使っていきたい。例えば、初めはキャンセルして攻めていき、割り込まれるようであれば迷いなしにサイドキックを出すようにすればいい。

スクラッチハンマー後、投げにいく場合はスクラッチハンマーがヒットしたときのみに心掛けよう。ヒットしていないと非常に投げがスカりやすいのだ。

また他の連携として、スクラッチハンマーの後に、再度スクラッチハンマーを出すとか、スクラッチハンマー後にまた立ちⓅに戻るといった連携が有効的。



この技の後に、



蹴りを出すか、



投げにいくか2択をかけるのだ。



ガードされたときは、



投げがスカりやすい。

●ヴァーチカルワルツ

先ほども少し語ったが、ヴァーチカルワルツーは出るまでに多少のスキが存在する。よって、相手の反撃スポットにヴァーチカルワンツーを出そうとしても止められるのがオチだ。そこで、ⓅⓅからなど、反撃を受けにくいところから出していくのが基本となる。

この技も出ればかなり強く、ディレイをかけて2発出すか、1発で止めて投げや、打撃に変化させるだけでも強力な連携となる。

この技は、1発目がカウンターであれば2発目も必ず当たるようになっているので、迷いなしに2発出してしまうのもいい。

当たれば相手は浮くので空中コンボは確定だ。

ヴァーチカルワンツーは、2発目をガードさせてしまうと投げなどの反撃をくらってしまうほど硬直が長いので、初めは1発目で止めて投げなどにいき、そこで止められるようであれば、そこで初めて2発目を出すようにすればいい。

コマンド入力で少しいい話を紹介しようと思う。

ヴァーチカルワンツーのコマンドは⇐⇒ⓅⓅとなっているが、**バックステップしてから、⇒Ⓟと入れるだけでヴァーチカルワンツーは出るのだ。**攻撃判定の強い技なので、相手がバックステップにつられて投げを出したときなどには、かなり有効な手段といえるだろう。

攻めるときにはⓅⓅⓀキャンセル、スクラッチハンマー、投げ、ヴァーチカルワンツーだけを考えて、どのように組み合わせるかを研究していけばかなり強くなる。

初めのⓅⓅⓀも、必ずⓀをキャンセルするのでは、相手に読まれやすいので、たまにはⓀを出してみたり、ほかのⓅⓅⓅ⇓Ⓚを出すなりして、



1発目のあとは、



2発目を出すか、



止めて投げにいく。

港野洋子

相手を固めることも大事だ。

他に、ダブルハンマーを使った攻撃もあるので紹介する。ダブルハンマーは相手にガードさせてしまえば必ず相手よりさきに自分が動けるようになっている。これを利用して、ⓅⓅⓀキャンセル→ダブルハンマーと出して、ダブルハンマーをガードさせたら、再度立ちⓅを出すのだ。ダブルハンマーはモーションが大きいため、ガードしたあとは反撃をしてきやすい。そこに立ちⓅが入れば、ⓅⓀキャンセル→投げという連携が可能になるのだ。意外と使える戦法なので、一度は試してみてほしい。



ガードさせたら、



必ずこちらが先に動けるのだ

空中コンボ

相手を浮かせる技は、ニーアサルト、スクラッチサイド、ヴァーチカルワンツーの3種類で、ここからいろいろな空中コンボが入るようになっている。

ここではオススメの空中コンボを、各浮かせ技別に紹介していこうと思う。

●ニーアサルト

すべての浮かせ技は、カウンターのときとそうでないときの2種類が存在し、そのときによって入るコンボが変わってくる。

ニーアサルトで相手が普通に浮いたときは、膝→ⓅⓅⓅⓀ（Ⓚキャンセル）→ミドルストレート→大ダウン攻撃、が確実に入る。ⓅⓅⓅⓀ（Ⓚキャンセル）後の技はミドルストレートでなくても、いろんな技を入れることができ、ダブルハンマーや、トーキックなども入るので試してほしい。

膝蹴りがカウンターで入った場合のコンボは、膝蹴り→ヴァーチカルワンツー→ダブルハンマーなどがお手軽でいいコンボだ。他に、膝蹴り→ダブルバック→スクラッチサイド（Ⓚキャンセル）→ミドルストレート→ダウン攻撃が大ダメージ重視のお手軽コンボ。しかし、このコンボはスクラッチハンマーが速いと相手が遠くにバウンドしてしまうので、ワンテンポ遅らせるのがコツ。画面端であれば速くても全部入るので覚えておいてほしい。

他にもかなりたくさんのコンボが入るが、お手軽コンボはこんなところだ。



ヒザ カウンター



ダブルバック（連撃×2）



スクラッチハンマー（Ⓚキャンセル）、



ミドルストレート、



ダウン攻撃。

●スクラッチサイド

この技で相手が浮いたとき、通常浮きならば、ⓅⓅⓅⓀ（Ⓚキャンセル）→ミドルストレートがオススメ。このとき、2発目のⓅは入らないが、あとはバウンドを拾うので気にせず出してしまおう。

カウンターの場合、先ほどのコンボでもいいが、ヴァーチカルワンツー→ミドルストレートがいい感じだ。超安定するならば、ミドルストレート→ダウン攻撃だけでもいいだろう。

●ヴァーチカルワンツー

通常浮きならばいつもどおり、ⓅⓅで始まるコンボで安定し、カウンターであれば再度ヴァーチカルワンツー→ダブルハンマー→ミドルストレートが入る。このとき、ダブルハンマーは少し遅らせて当てるのがコツだ。

ヨーコの空中コンボはかなりたくさんのバリエーションがあるが、与えるダメージはあまり変わらないので、手軽にかつ、大ダメージを与えられるものを選んでみたらどうかな？



ヴァーチカルカウンターヒット、



再度ヴァーチカル、



ダブルハンマー、



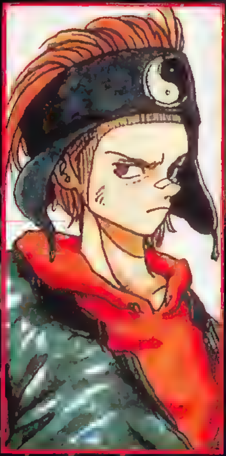
ミドルストレート。

ヨーコは打撃も強いが、投げもしっかり使わないと打撃が生きてこないので、うまく組み合わせて闘おう。

技紹介

便所掃除でもすっか!

トミー



使える技、使えない技、それはすべてキャラクターを操作する君次第で、いろいろと変わるものなのだ!

[illegible]：キャサ大

草波三連棍



上、上、中段の順で攻撃する技、草波三連棍。1発目の攻撃発生時間が早く、相手の攻撃の間に割り込むとき、重要な技となる。

3発目が中段攻撃になっているので、最後にディレイをかけて2択を迫ることが可能だ。だが、硬化時間がかなり長く、投げを返し技として決められてしまう。

なお、ⓅⓀやⓅⓀⓀなどの派生技もあるので、覚えておこう。ワンパンで止めてヒットしていた場合投げを狙うというのもあるぞ。ちなみにⓅⓀはカウンターのみつながるので、覚えておいたほうがよい。

破風棍



相手の胸元を棍で突く中段攻撃、破風棍。硬化時間がないに等しく、ガード後、相手が攻撃してきたところを、逆に立ちⓅで潰すこともできる技だ。基本的には中距離で使われる技、と考えておいたほうがよい。

与えるダメージは、状況にもよるが体力ゲージ約4分の1で、ダウン攻撃も安定して決まる。

旋風十字棍



2回連続で中段に攻撃をする技。どちらの攻撃もヒットすればダウンを奪うことができるとともに相手を浮かす性能を持っている。ダメージもかなり奪える優れ技だ。だが、攻撃発生時間がかなり遅めになっているため、潰されてしまうことが多い。

連棍転蹴



攻撃発生時間がわりと早く、3発すべての連携が中段攻撃になっている。最後の蹴りがヒットすれば、必ずダウンを奪うことができるが、その分硬化時間もかなりのもので、必ず返し技もくらってしまう。

アタックキャンセルをうまく使うと、この技の利用価値が分かるはずだ。

破地光激棍



トミーの中でも、一番リーチの長い技になる破地光激棍。攻撃判定のほうも中段になっていて、勿論ヒットすれば5分の2のダメージとダウンを奪うことができ、同時にダウ

☆基本技☆	
始棍（しこん）	P
座棍（ざこん）	⇩P
旋腿（せんたい）	K
座蹴（ざしゅう）	⇩K
旋中腿（せんちゅうたい）	K
☆ダウン攻撃☆	
飛天地裂棍（ひてんちれつこん）	⇧P
地割棍（ちかつこん）	P
地鳴棍（ちめいこん）	P+K
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	（ジャンプ中）P
Kジャンプキック	（ジャンプ中）K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	（ダウン時）KKK
起き上がり下段キック	（ダウン時）⇩KKK
☆固有技☆	
連棍（れんこん）	PP
草波三連棍（くさなみさんれんこん）	PPP
単棍旋腿（たんこんせんたい）	PK
連棍背旋蹴（れんこんはいせんしゅう）	PPK
破地光激棍（はち・こうげきこん）	⇦⇨⇨P+K
砕撃（さいげき）	⇨P+K
円旋棍（えんせんこん）	P+K
宮益連旋棍（みやますれんせんこん）	P+K、⇩P+K
支棍蛇牙蹴（しこん・じゃがしゅう）	⇩⇩K+G
転身疾風棍（てんしんしっぷうこん）	⇨⇘⇩P
飛燕掃棍（ひえんそうこん）	⇧P
飛燕転座裂棍（ひえんてんざ・れつこん）	⇧PP
破風棍（はふうこん）	⇨⇨P
旋風棍（せんぷうこん）	⇦⇨P
旋風十字棍（せんぷうじゅうじこん）	⇦ ⇨PP
靄射激棍（もやい・げきこん）	⇦P+K
雷撃棍（らいげきこん）	⇦ P
道玄雷連棍（どうげんらいれんこん）	⇦⇘PP
閃激（せんげき）	⇨P
削棍（さくこん）	⇙P
連山削棍（れんざんさくこん）	PP
連棍転蹴（れんこんてんしゅう）	⇙PPK
顔砕棍（がんさいこん）	P
崩棍（ほうこん）	⇗P
連山崩棍（れんざんほうこん）	PP
壊棍（かいこん）	⇦P
連壊棍（れんかいこん）	⇦PP
連山壊棍（れんざんかいこん）	⇦PPP
転座裂棍（てんざれつこん）	⇩⇨P
支棍転蹴（しこんてんしゅう）	K
☆投げ☆	
草波流纏い腰（くさなみりゅうまといごし）	P+G
富家流吊り上げ投げ（とみいえりゅうつりあげなげ）	⇩⇖⇦P
草波流雷押打（くさなみりゅうらいおうだ）	⇨⇦⇨P+K
草波流背固め足蹴（くさなみりゅうせがためあしげ）	⇩ K+G

富家大

ン攻撃も確定する。
効果時間も破風棍と同じように、ほとんどないに等しいので、反撃してきたところを逆に潰すことが可能だ。

連山崩棍



相手を浮かすときに必要不可欠な技、連山崩棍。1発目2発目ともに中段攻撃になっていて、どちらの攻撃が当たっても浮かせることができる。
基本的に与えるダメージはかなり低くなっているが、浮かせてからの空中コンボが決まるため、問題はないだろう。
硬化も反応されづらい程度だが、1発目の攻撃をガードされたときは投げか返し技として決まってしまう。
注意点として覚えておいてほしいことは、中段攻撃の技だが、相手キャラの大きさによってしゃがんでいる相手に当たらない場合があるということだ。

連山壊棍



棍をグルグルと回転させた攻撃になり、全部で3回振る。攻撃判定は中、中、上段となっていて、最後の攻撃がヒットすればダウンを奪うことができる。
この技は、3発すべて出し切るのではなく、1発止めか2発止めをお薦めする。

支棍転蹴



連棍転蹴の最後の攻撃と同じ技、支棍転蹴。攻撃判定が中段になっていて、技スピードも意外に速めである。しかし、ガードされたときは必ず投げられてしまい、相手が財目などのときは最悪だ。
相手キャラクターで、ダウンする場合としない場合があるので注意しよう。

道玄雷連棍

下段攻撃になる道玄雷連棍は、攻撃発生がわりと早く、2発目がヒットすればダウンも奪うことのできる技である。出の速い技のわりに、攻撃モーションがかなり大きくなっているため、2発目をアタックキャンセルし、次の技につなげると有効になる。
難点は、立ちⓅですぐに潰されることが多い。つまり、2発目の攻撃を出してもスカってしまうのだ。女キャラ系で特に多いので注意。

転身疾風棍

かなりのリーチがあり、見た目が派手な技になる転身疾風棍。
判定は中段攻撃となり、ヒットすると大ダウン攻撃が安定して決まる。ダメージ的には、ダウン攻撃も含めると約3分の1を奪うことができ、必殺技なみの威力を誇る。
硬化時間のほうは、大技な分かなりあり、ガード後に投げで返されてしまう。
注意点としては、コマンド入力が比較的難しめになっていること。横から下にすべらす感じで素早く入力すると出やすい。

宮益連旋棍

棍を横に振る攻撃、宮益連旋棍。攻撃判定は上段から中段に流れる連携になり、意外にフェイントとして使えもする。
だが、2発目がガードされるとなにかしらの打撃で返し技をくらってしまうぞ。

飛燕転座裂棍

ジャンプ系の攻撃で、下段中段と連携で攻撃をすることができる。
はじめの攻撃は、スピードが速く意外に使うことができるが、2発目の攻撃は、中段攻撃にはなっているものの、リーチが短いのでヒットすることが少ない。

転座裂棍

飛燕転座裂棍の2発目の攻撃を単発で出すことができる。それがこの転座裂棍だ。
リーチの長さや硬化時間など、ほとんどは飛燕転座裂棍の2発目と同じになっていて、出すときのコマンドもしゃがんだ状態からⓅと、少し面倒臭くなっている。
当たった場合は、ダウンを奪うことができるが、ほとんど使うことのない技であろう。

支棍蛇牙蹴

トミー3つ目の下段攻撃になる支棍蛇牙蹴。
攻撃発生は比較的速めにはなっているが、ヒットすれば財目以外ならダウンを奪い、ほぼ確実にダウン攻撃を決めることができる。ダメージ的には、約5分の1を与えることができる。
攻撃自体のリーチはそんなにないが、技を出すときに前へ多少進みつつ攻撃するので、意外に遠間からでもヒットしてしまうのだ。

靄射激棍

コマンド入力後、しゃがんでから棍を上のほうへ突き出す攻撃になる靄射激棍。
しゃがんだときに、相手の攻撃、主にⓅ関係の上段、中段攻撃を避けることができ、逆に攻撃を与えることが多い。
攻撃発生は遅くなっているが、逆にこのような性質があるので、問題はない。
ヒットしたときは、5分の1程度の体力とともにダウンも奪い、その後ダウン攻撃も必ず決めることができるので、意外に重要な技の一つとなる。

草波流背固め足蹴

トミー最強の投げ技になる草波流背固め足蹴。コマンド入力は多少難しいが、体力MAXから3回決めると倒すこともできる投げ技だ。
トミー使いとしては、マスターしなくてはいけない技でもある。

富家流吊り上げ投げ

入力が簡単な分、与えるダメージも低めになっている投げ技。見せ場で有効かも?

草波流雷押打

背固め足蹴の次に威力のある投げ技。
コマンドが[illegible]となっているため、ダッシュから非常に出しやすくなっている。相手の技をガードしたときなどは、この投げのほうが有効に使える。

草波流纏い腰

いわゆる通常投げにある纏い腰。威力が低く、投げ抜けもされるため、あまりお薦めはしないが、投げを決めたあとは安定して小ダウン攻撃を決めることができるぞ。

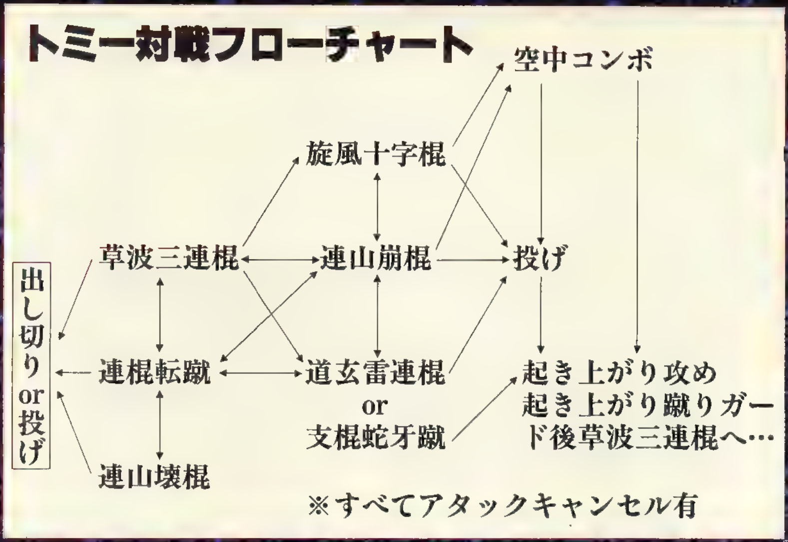
地鳴棍

小ダウン攻撃の一つ、地鳴棍。見た目がカッコよく、ダメージもかなり与えることができるので、使える技だ。だが、難点が一つあり、足と足の間に棍がすり抜けてヒットしない場合が多い。この状況を覚えて、地割棍とうまく使い分けるといいだろう。

ワンバン投げが意外に重要となる！

トミー

連携の数々、空中コンボ、勝利には欠かせない情報を提供しよう。



ラストブロンクスの中で、強いとはそれほどいわれていない「トミー」。なぜ強くないか？

その理由は、下段攻撃の数が少ないのと、簡単に浮かせることのできる技が欠けているからだ。最大の理由は、数少ないチャンス、つまり浮かせたときに決める空中コンボがたいしたダメージを与えることができないのだ。

だから、その場その場でミスをせず、確実に技を決めていかなくてはいけないのだ。

ということで、トミー対戦攻略では、アタックキャンセルをフル活用した攻撃連携及び空中コンボ、ワンポイントアドバイスなどを紹介、解説していこうと思う。

まずは、フローチャートによる攻撃連携を説明していこう。

細かい縛りはたくさんある？

はじめに、アタックキャンセル（Ⓖキャンセル）についての説明を少ししておこう。

Ⓖキャンセルをするにあたっての注意点が2つある。一番頭に入れておいてほしいのは、Ⓖキャンセルはコマンド入力後レバーを離さないと（ニュートラルへ戻さないと）、技にキャンセルがかからず、入力した技すべて出し切ってしまう。これはトミーの場合、ⓅⓀキャンセルからの連携を狙ったときによく生じる。

もう一つは、小ダウン攻撃を出そうとした場合。Ⓖを押す「癖」が勝手に身についていて、ダウン攻撃にキャンセルをかけてしまうのだ。で、ダメージを与えることができたのに与えられず、逆に起き上がり蹴りをくらってしまい、負けてしまった。これが一番くだらないことである。

まずは、この2つをしてしまう読者は、これを解消するようにしよう。

では、話を変えて、連携に関する具体的な説明をしよう。

攻撃発生時間の

ラストブロンクスでの攻撃連携、それは接近戦でしか役に立たないと強く言える。なぜなら、遠距離で有効となるリーチの長い技が少ないというのと、潜り込みシステムが存在するので、簡単に相手に近付くことができるからだ。だから、ここでは重要となる接近戦での攻撃連携を説明する。

まず、フローチャートを見てわかる通り、すべてにおいてキャンセルをかけてから派生することが可能だ。

重要な点になっているのは、草波三連棍、連山崩棍。この2つの攻撃は、ほとんど硬化がないので、いろいろな技に派生することができるのだ。

しかし、注意点も幾つかある。草波三連棍は上段攻撃になっているため、しゃがんでかわされることが多い。連山崩棍は、判定が中段攻撃になっているが、リサやヨーコ、ジョーなどの小柄なキャラクターには中段判定にならないのだ。だから、1発目をガードさせたあとにディレイをかけて2発目を出しても、Ⓟで潰されてしまうことが多い。ちなみに、ディレイをかけずに出した場合は、Ⓚを潰すことが可能だが、反応のよい相手でないとほとんどありえない。なお、クロサワ2発目は判定が大きいので、しゃがんでいれば必ずヒットする。



連山崩棍の2発目はスカりやすい。リサなどには上段判定になってしまうのだ。



射目、クロサワは大きめの判定なので、しゃがんでいてもヒットする。

トミーの場合は、連山崩棍を極力出さず、上段、中段攻撃の連棍転蹴、草波三連棍で相手を立たせるのが、まず狙いになる。で、固まったところに下段攻撃の支棍蛇牙蹴、道玄雷連棍で攻撃する。でしゃがんだ状態で固まりはじめたところで、中段攻撃の連山崩棍、旋風十字棍を狙うのだ。この2つの技は連携になっているので、ディレイをかける



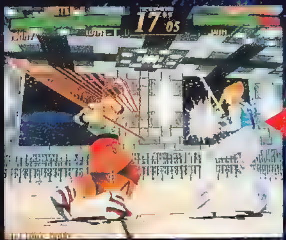
立ちⓅを出して



投げ狙い。Ⓟがヒットしていれば、大抵決めることが可能だぞ。



立ちガードで固まったところに道玄雷連棍。



しゃがみガードし固まったら、旋風十字棍で浮かせちゃえ！

富家　大



上段攻撃をスカすことができる「震射激棍」。意外に重要だ。

か、その場の状況を判断して出すようにするといいぞ。

なお、支棍蛇牙蹴はダウンを奪えるが、道玄雷連棍は2発目がヒットしないとダウンしない。さらに道玄雷連棍は、相手の上段攻撃をかわすことができず、1発目と2発目の間に立ちⓅなどで割り込まれてしまうのだ。だからキャンセルで出し、投げなどを狙うといい感じだ。

連携については、こんな感じになる。とにかくキャンセルを確実にかけられるようになり、草波三連棍、連棍転蹴、連山崩棍、道玄雷連棍の4つをうまく使いこなすようにするのだ。

最後にワンポイントアドバイスとして、幾つか紹介しておこう。

震射激棍という技があるが、この技は相手の上段攻撃を避ける性質を持っている。で、ラウンド開始でよくありがちなのだが、たいていの相手ははじめⓅⓅⓅなどで攻撃してくる。この場でこの技を出すと、ほとんどカウンターで潰すことができるのだ。悪くても相打ち程度なので問題はない。決まれば、大ダウン攻撃も入るので、体力の半分を奪うことができるぞ。

もう一つは、意外に重要、ダウン攻撃のことなのだが、相手の倒れ方で足が自分側にあるとき、これが普通の倒れ方だ。このときというのは、ダウン攻撃がよくスカってしまいやすく、ダメージを与えることができない。

だが、頭が自分側にあるとき、特に震射激棍を決めたときが多いのだが、このときは大ダウン攻撃を決めた後、さらに小ダウン攻撃もヒットするのだ。これをカウンターを取ってから決めると、最高体力半分以上を奪うことも可能になるのだ。

注意点としては、足が自分側にあるときも相手が避け方を知らなければヒットするが、小ダウン攻撃のときにヘッドスプリング起きをするとかわされるので、覚えておこう。

ダメージ[illegible]、[illegible]空中コンボ！

相手を浮かせてから決める空中コンボは、他キャラと異なり、大してダメージを与えることができないトミー。ここに強さが問われるわけだ。

しかし、ミスをせずしっかりと決めるべきところでコンボを決めていれば、簡単とは言わないが、勝利をつかむことができる。ここでは浮かせたら何をすればよいのか？　どのようなコンボが決まるのかを紹介しよう。

●連山崩棍2発目カウンターヒット、連山崩棍、単棍旋腿（PKキャンセル）、道玄雷連棍（2発目キャンセル）、地割棍（小ダウン攻撃）　計6HIT


連山崩棍2発目がカウンターヒットしたら、


再び連山崩棍を2発決め、


単棍旋腿（Ⓟ,Ⓚキャンセル）を当てる。


で、道玄雷連棍を当て、2発目にキャセルをかける。


最後に少し歩いてから小ダウン攻撃で安定。

このコンボは、全キャラに必ず決めることができ、ダメージ的にも体力MAXから2分の1弱を奪うことができるのだ。なお、このコンボが決まる条件は、連山崩棍の2発目が立ちカウンターでヒットした場合のみ決まるコンボだ。カウンターヒットしなかった場合は、途中の立ちⓅを入れないで道玄雷連棍につなぐといいぞ。

このコンボは、トミーのメインとなるもので、連山崩棍の1発目で浮いたときも、立ちⓅから道玄雷連棍を決められるし、旋風十字棍の1発目がヒットした場合も、連山崩棍から道玄雷連棍へとつなぐことができるのだ。かなり重要な技なので、必ず身につけるようにしておこう。

●連山崩棍2発目カウンターヒット、旋風十字棍、大ダウン攻撃　計4HIT

カウンターで浮かせたあと、旋風十字棍の2発目に多少ディレイをかけて出し、決まった後おまけに大ダウン攻撃を当てる。

先ほどのコンボよりお手軽で、ダメージも6割程度奪ってしまう技だ。

注意点としては、あらかじめ浮くのを予想していないと、十字棍が遅れてしまい、決まらない。

空中コンボはこの他にもいろいろあるが、一番ダメージを与えるのは、やはり今回紹介したものである。

最終的にトミーは、浮いたときに空中コンボを確実に決め、投げられるところでは草波流背固め足蹴を的確に決めなくては、対戦で勝つのが難しいキャラクターなのである。

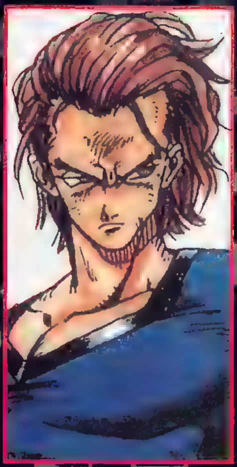
しかし、これらのことができるようになれば、簡単に勝つこともできるキャラだぞ。あとは、練習あるのみだ！

技紹介

素手とヌンチャクが織りなすハーモニー

ジョー

ヌンチャクと体術に
優れたジョーの
固有技を紹介しよう



基本技

ヌンチャクと蹴りを主体としたジョーの基本技は、出が早く、リーチに優れているうえ、スキも小さい。ジョーの基本技の中で主に用いるものといえば、以下の3つである。

●スイングリード
いわゆる立ちⓅ。この後、フォースウィングコンボなどの派生技に変化させることもできる。
●スクアトスウィング
●ミドルキック
基本技の中で唯一の中段攻撃。リーチに優れた技だ。

ではさっそくジョーの固有技の内、重要なモノをピックアップして解説していこう。

手刀

素手による手刀を上方から叩きつける中段攻撃。くらった相手はうつぶせの状態で地面に叩きつけられる。

さてこの手刀、出かかりのスピードが速く、スキも小さいといった特徴の他に、⇩⇩Ⓟという入力の性質上、しゃがんだ状態からも出すことができるといった利点がある。つまり、↓Ⓟからの連携にも適した技といえるだろう。

もちろん、Ⓟから手刀Ⓖキャンセルコマンド投げといった連携も有効だ！


手刀

カッティングエルボー カッティングスピン


カッティングエルボー


カッティングスピン

カッティングエルボーとは前方に踏み込みつつ、肘打ちを繰り出すという中段攻撃である。この技はノーマルヒット時ではダウンを奪うことはできないが、カウンターでヒットさせると相手を浮かせることができる。しかも出かかりのスピードが速いので、相手の連携攻撃の間に割り込むように用いれば、容易にカウンターを奪うことができるぞ。もちろん浮かせることができたならば、空中コンボにつなげよう。

さてカッティングエルボーからの派生技、カッティングスピンについて説明しよう。これは肘打ちの後に上段の回し蹴りに連携させる攻撃。

しかしこの回し蹴りは、あくまで上段攻撃であるため、ヒットさせることは難しいだろう。ここは蹴りのモーションが見えた瞬間にⒼボタンでキャンセルして、肘のスキを小さくすることを目的として用いるべきだ。

サイドスラッシャー スラッシュアクセル

身体を回転させることによって、サイドから攻撃力の高いヌンチャクによる打撃を与える技が、このサイドスラッシャーである。

中段判定を持つこの技は意外と出かかりが鋭く、ヒットすればカウンターの有無を問わず、相手を浮かせることができる。カッティングスピンと並び、ジョーの空中コンボの起点となる重要な技だ。

さてサイドスラッシャーからの派生技、スラッシュアクセルとはヌンチャクによる打


サイドスラッシャー


スラッシュアクセル

☆基本技☆	
スウィングリード	P
スクァトスウィング	↓P
ハイキック	K
スクァトローキック	↓K
ミドルキック	K
☆ダウン攻撃☆	
ライトレスダイブ	⇧P
サンセットスウィング	⇘P
☆ジャンプ攻撃☆	
Pジャンプキック	(ジャンプ中)P
Kジャンプキック	(ジャンプ中)K
☆起き上がり攻撃☆	
起き上がり中段キック	(ダウン時)KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時)⇩KKK
☆固有技☆	
スウィングハイ	PK
ピッチ・ダブル	PP
トリプルスウィング	PPP
ダブルスウィング・フロント	PPK
トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK
フォースウィング・コンボ	PPPP
アップドラフトショット	⇘⇘P+K
テンペストストレート	⇨P+K
ステルススワロー	⇦⇖P+K
ダスキィバックスピン	K+G
ミッドナイトバスター	↓⇨P
ブラックトルネード	⇨⇨P
サイドスラッシャー	⇦⇨P
スラッシュアクセル	⇦⇨PK
手刀	⇩⇩P
ハリケーンショット	⇘⇖P
ダブルハリケーンショット	⇘⇘PP
平手打ち	⇨⇩P
ワインディングストリーム	⇦P
ワインディング・ダブル	⇦PP
ワインディング・トリプル	⇦PPP
カッティングエルボー	⇨P
カッティングスピン	⇨PK
ショルダーランブル	P+K
ショルダーハイ	P+KK
ショルダークロウル	P+K⇩K
ワイルドアッパー	⇘P
ロングミドルキック	⇨⇨K
スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらK
☆投げ☆	
ショルダースロー	P+G
ビースト・ファング	⇦P+G
スカルヘッド・クラッシュ	⇦⇨P+K
ヘル・ギャロウズ	⇦[illegible]P+K

稲垣丈

撃から上段判定の回し蹴りにつなげる連携技である。1段めのヌンチャクがヒットすればもちろん空中で蹴りが連続でヒットするぞ。
しかし、実際には蹴りをⒼボタンでキャンセルして、サイドスラッシャーのスキを少なくするために、用いることを薦める。というのも、スラッシュアクセルⒼキャンセルがヒットした後は、超強力な連続技を狙うことができるためである。スラッシュアクセルⒼキャンセル、必須事項だ。

ステルススワロー


ステルススワロー

ヌンチャクで相手の足元を払う技が、このステルススワローである。ダウン技で、しかもジョーにとって貴重な下段判定をもつこの技、出かかりのスピードも速く、リーチも長い。しゃがみ状態から出すこともできるので、その利用価値はかなり高いといえる。
この技の使いどころとしては遠距離で単体で用いる他に、あえてⓅⓅⓀⒼなどからの連携として使ってもいいだろう。

スタンディングキック


スタンディングキック

爪先で蹴り上げるスタンディングキック。この技の入力は、しゃがみ状態から立ち上がる途中にⓀボタンと、このゲームにおいては珍しいものである。攻撃判定は中段、ヒットすれば相手を浮かせることができるので、空中コンボの起点となる技でもある。
ちなみに立ち状態からでも、しゃがみバックダッシュコマンドを入力して、すかさずレバーをニュートラルに戻しⓀを押すことで、瞬時に出すこともできるぞ。

ダブルハリケーンショット


ダブルハリケーンショット

大きく踏み込みつつ、ヌンチャクを上方から振り下ろし、その後すかさず振り上げる技が、ダブルハリケーンショットである。この技は一段めがヒットすると、2段めも連続でヒットするというもので、攻撃判定はどちらも中段である。しかも2段めがヒットすれば相手を浮かせることができるといった特徴を持っている。
このダブルハリケーンショット、主な使い方としては遠距離からおもむろに出して、一段めがガードされたならⒼキャンセルから投げと打撃の2択を迫るといったことと、空中コンボ時の拾い技として用いることが挙げられる。

ダブルスウィング・フロント


ダブルスウィング・フロント

リードブローとなるスウィングリードからの派生技。ⓅⓅからトーキックにつなげるといった連携攻撃である。
さてこの攻撃、1&2段めのⓅⓅは上段判定になっているが、3段めのトーキックは、相手との距離が近ければ中段攻撃に、遠ければ上段と、属性が変化する特殊なものとなっている。また小柄な相手にしゃがまれてもまずヒットしない。

ワインディング・トリプル


ワインディング・トリプル

上方からヌンチャクを3発叩きつける連携攻撃が、このワインディング・トリプルである。ちなみに3段めがヒットすれば相手からダウンを奪うことができる。
この技の攻撃属性は3発とも中段だが、連携のスピードが遅めなため、連続でヒットすることはない。ディレイやアタックキャンセルを利用して用いるといいだろう。

ショルダーランブル ショルダーハイ ショルダークロウル


ショルダークロウル

ショルダーランブルとは、ショートレンジの肘を繰り出す攻撃である。リーチに乏しいこの技、判定は上段だ。
さてショルダーハイとはショルダーランブルから上段の回し蹴りに連携させる攻撃で、これに対してショルダークロウルは下段蹴りに連携させるものである。どちらもダウン技ではあるが、どちらを用いるかといえばやはりショルダークロウルだろう。

ビーストファング


ビーストファング

ジョーのコマンド投げの中でも、最も入力が優しいものが、このビーストファングである。コマンドも⇦Ⓟ+Ⓖと基本投げであるⓅ+Ⓖ投げとほとんど変わらないので、Ⓟ+Ⓖ投げを用いるぐらいなら迷わずこちらを使おう。ただし威力はやはり低く設定されている。

スカルヘッド・クラッシュ


スカルヘッド・クラッシュ

相手の後頭部を掴み、チョーパンを決めてから、足を払い地面にうつぶせに叩きつけるコマンド投げ。
このスカルヘッド・クラッシュは、入力が⇦⇨Ⓟ+Ⓚと比較的容易なワリに、威力が高く利用価値が高いものである。ジョーでプレイするなら絶対にマスターしよう。

対戦基礎

ヌンチャクよりも素手重視？ ジョー

カウンターエルボーからの
空中コンボにすべてをかけろ!

担当：GYU

ジョーは、相手を困惑させることを目的としたコンビネーション技こそ乏しいが、エッジの利いた単発技が豊富に揃ったキャラである。単発技を使いこなすことでかなりの強さを発揮するジョーの対戦攻略、さっそく解説に入ろう。

PKGをマスターせよ!

ジョーの攻撃に軸になりうる技はレンジ・状況別にいくつかあるが、最も重要となるものは⇨Ⓟのカッティングエルボーである。

いわゆる肘打ちであるこのカッティングエルボーは、リーチこそ短いが、出かかりのスピードが非常に速いといった特徴があり、カウンターでヒットしたならば、相手を浮かせることができる非常に有効な技なのだ。

さてこの技を用いる場合は単に⇨Ⓟと入力するのではなく、派生技のカッティングスピンを入力して、すかさずアタックキャンセル（以下AC）をかけることを薦める。コマンドでいえば⇨ⓅⓀⒼ。

これを行うことにより、ただでさえスキの小さいカッティングエルボーの硬化時間を短縮することができるのだ。カッティングエルボーを用いるなら常に⇨ⓅⓀⒼ、と入力するようにクセをつけよう。

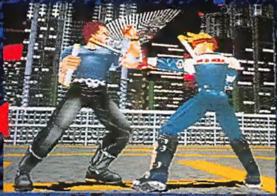
ではこの⇨ⓅⓀⒼを覚えたところで、それをどのような状況で用いるべきなのか。やはりここはその出かかりのスピードの速さを生かして、相手の連携を止めるために使用することがベストといえる。

たとえば相手がⓅⓅと攻撃してきた場合に、これをガードしてから、すかさず⇨ⓅⓀⒼと入力する。ここで相手がⓅⓅⓅと最速でつなげてくるのなら、もちろんこの肘打ちは潰されてしまうが、ディレイや他の技に連携させてくるなら、ほぼそれらの攻撃を止めることができる。

このゲームにおいて相手の連携を止めるためには、立ちⓅを用いることが定石だが、ジョーは⇨ⓅⓀⒼで十分にその役目を果たすことができる。

しかも連携を無事に止めた場合は、もちろんカウンターヒットとなっているので、そのまま空中コンボにつなげることができる。もちろん後述の超強力空中コンボも可能だ。

相手の攻撃をガードしたならば、すかさず⇨ⓅⓀⒼ。この一連の動作で積極的にカウンターを狙おう。



相手の攻撃をガードしたら、



カッティングエルボー。すると…、



カウンターヒットにより、相手は浮く。

遠距離からの攻め

ジョーにとって最も重要な攻撃とは、前述のカウンターヒットを狙った⇨ⓅⓀⒼであることは間違いないが、この攻撃は近距離戦用で、しかも相手との攻防の流れにおいては、受け身の戦法となることが多い。

ではここでさっそく遠距離戦用の、特に待ち気味の相手に対する戦法を紹介しよう。

まず遠距離戦ということは、それなりにリーチのある技を用いることが、無難といえる。ジョーにとってリーチに優れた技といえば、ミッドナイトバスターやブラックトルネード、ダブルハリケーンショット（以下DHショット）といったものが挙げられるが、この中で最も使い勝手がよい技は、2段技のDHショットである。

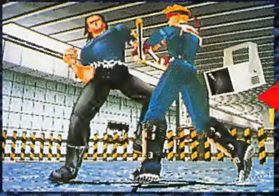
この技を用いる理由は、遠距離から出してみて、1段めがヒットしたならば2段めも連続技としてヒットするうえ、相手が男キャラならばヒット後、ミッドナイトバスターで追い打ちすることができるということ。そして1段めをガードされた場合も、2段めで、ディレイやACといったフレキシブルな対応を可能としていることだ。

では実際に1段目をガードされた場合に有効な戦法について。ひとつは、DHショットの2段めにACをかけて、固まっている相手をコマンド投げで投げるという攻め。もうひとつは、1段めと2段めの間にディレイをかけて、相手の反撃を誘いこれを潰すといった攻めである。

DHショットの2段めに変化をかけた攻め、マスター必須だ。











中間距離からの攻め

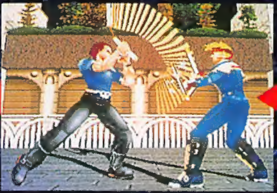
中間距離（開幕時よりも少し離れた間合い）では、かのDHショットもその出の遅さから若干使いづらい。そこでこの間合いでは立ちⓅからの派生技、ダブルスウィング・フロント（以下ⓅⓅⓀ）と、浮かせ技のサイドスラッシャーを使って攻めることを薦める。

まずはⓅⓅⓀを用いた攻めについて。

1段めがヒットした場合は、すぐに2段めにACをかけてコマンド投げを狙う。

これとは逆に、1段めがガードされたなら、3段めまでストレートにつなげていく方







稲垣 文

法と、3段めにディレイ、もしくはACをかけて投げと打撃の2択で攻めるといった方法がある。ACから、打撃に連携させるならば、下段のステルススワローをつなげていくといいだろう。

さて中段攻撃の浮かせ技、サイドスラッシャーも中間距離では有効な技のひとつだ。出かかりが鋭く、カッティングエルボーと同様に空中コンボにつなげることができるからだ。

この技も派生技のスラッシュアクセルにACすることでさらにスキを小さくすることができる。⇦⇨ⓅⓀⒼという入力、マスターしよう。ちなみに、この技がガードされた後は、近距離戦となるのでカッティングエルボーや、⇩Ⓟに連携させてもいいだろう。

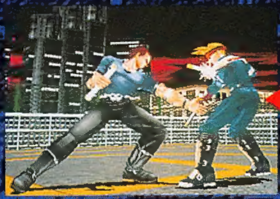
Ⓟからの連携

ラスブロは立ち状態での攻防がメインで、相手の連携を止める際も立ちⓅを用いることが多いため、さほど⇩Ⓟの重要度は高くない。

だが、対潜り込み用の攻撃としてはもちろんのこと、思わず出してしまったということも多いこの⇩Ⓟも、ジョーに限っていえばそれなりの効果を発揮する。その理由を、さっそく説明していこう。

このゲームにおいて、ほとんどのキャラは⇩Ⓟから強力な中下段攻撃に連携させることができないということが、⇩Ⓟの利用価値を低くしている原因のひとつ。

しかしジョーはしゃがみ状態からでも中段攻撃の手刀や、下段攻撃のステルススワロー



手刀。



⇩Ⓟから…、



または下段のステルススワローへ。

といった技を出すことが可能。特に⇩Ⓟ〜手刀という連携は、⇩Ⓟがヒットした場合、相手の立ちⓅ以外の攻撃で止められることが少なく、そして⇩Ⓟ〜ステルススワローは、立ちⓅで止められることがない。つまりこれらは、限りなく2択に近い攻撃といえるのだ。

他キャラにとって扱いづらい⇩Ⓟ、しかしジョーにとっては有効な技のひとつであることは間違いない。

2回決めればKOいただき！超強力空中コンボ

ジョーの空中コンボは、このゲームの中でもかなり強力なモノが揃っている。ここでは体力ゲージを7割方奪うことができる、超強力な空中コンボを紹介していこう。

●サイドスラッシャー〜カッティングエルボー×2〜ダブルハリケーンショット×2〜ミッドナイトバスター

計8ヒット

このコンボは1段目にあたる浮かせ技、サイドスラッシャーのカウンターヒットの有無を問わず、決めることができるコンボだ。

まずサイドスラッシャーはスラッシュアクセルを入力し、すぐさまACすることが重要。

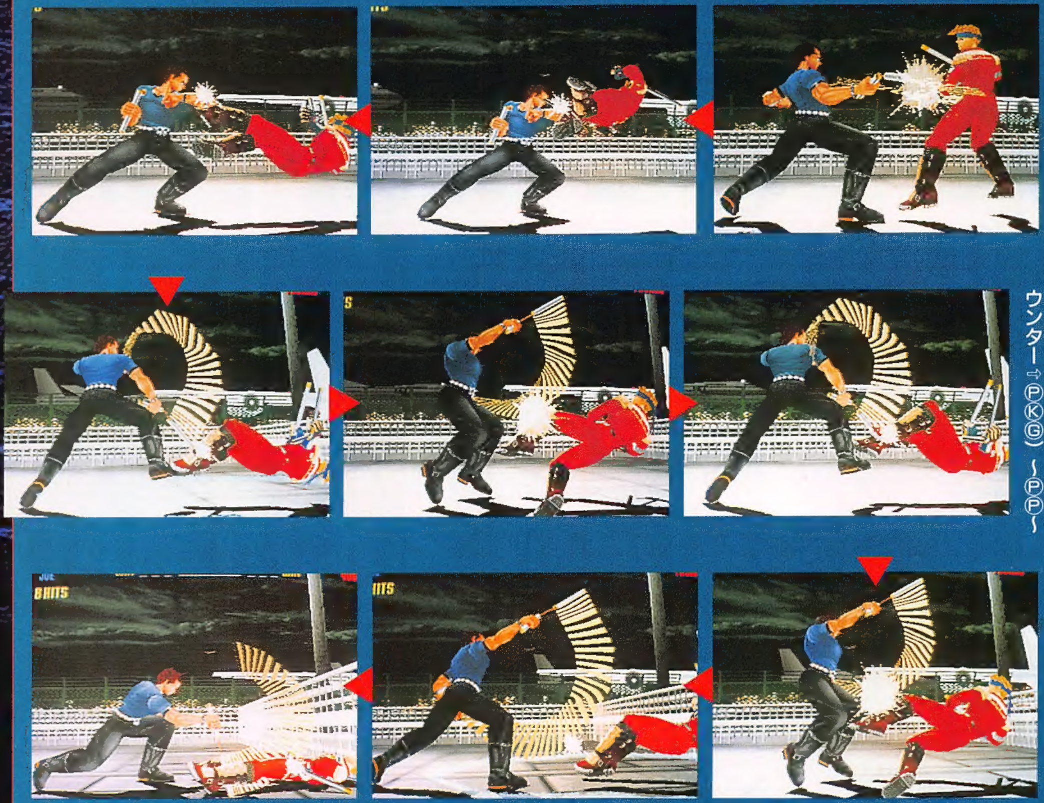
さて⇦⇨ⓅⓀⒼがカウンターヒットした場合は、次手のエルボーまで幾分、入力に余裕があるのだが、ノーマルヒットの場合は最速で⇨ⓅⓀⒼと入力しなければならない。もちろん1回めの⇨ⓅⓀⒼがヒットしたら、すぐにもう一度⇨ⓅⓀⒼ。

そして後はほとんど最速のタイミングで、DHショット×2とミッドナイトバスターを入力しよう。ちなみにDHショットをバウンドしている相手にヒットさせると、2段めでさらに浮かせることができるのだ。

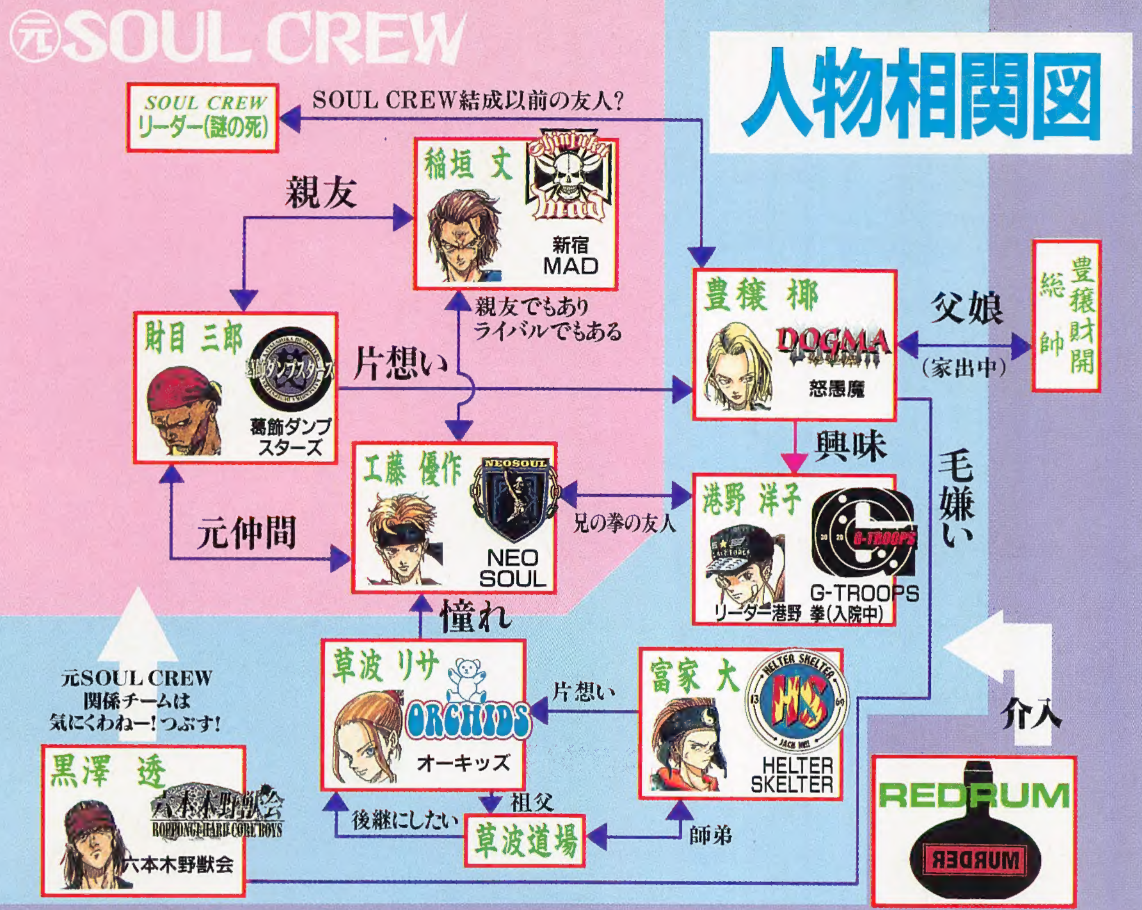
またDHショット×3やミッドナイトバスターをアップドラフトショットにしてもいい。ミッドナイトバスターを決めたらクイックダッシュして小ダウン攻撃で追い打ち。これで7割だ。

●カッティングエルボー（カウンター⇨ⓅⓀⒼ）〜ⓅⓅ〜ダブルハリケーンショット×2〜ミッドナイトバスター

これもサイドスラッシャーからのものと、内容、威力ともにほぼ同じものだが、実際にはこちらが活躍することのほうが多いだろう。



元SOUL CREW 人物相関図



「AXIAを探せ!」キャンペーン実施中!!


この看板を探すのだ!

「ラストブロンクス／東京番外地」では、全ステージ中3ステージに「AXIA」という看板が隠されている。

こういった新たな試みである「ゲーム内広告」の開始を記念して、この看板が出ているステージ名を当てるキャンペーンを行う。

この「AXIA」の看板をプレイ中に見つけたら、ハガキにそれがあったステージ名を明記して、キャンペーン事務局あてに送ってくれ。正解者の中から抽選で20名様に、AXIA製の生MD（4枚セット）かカセットテープ（9本セット）がプレゼントされるぞ。

看板掲示ステージは3つあるが、答えるのはどれかひとつでもOK。ふるって参加してくれ。

また、我らがゲーメストも実は看板を出している。

この看板があるステージはどこか、それがわかった人はゲーメスト編集部「メスト看板みっけ隊」係まで、ステージ名をハガキに書いて応募してくれ。こちらの応募者には抽選で20名に10周年記念ステッカーをプレゼントするぞ。応募先がAXIAのとは違うので注意。

両方とも応募の締め切りは9月30日（消印有効）だ。郵便番号、住所、氏名、年齢、職業を必ず記入して、それぞれの応募先に応募してほしい。

「AXIAを探せ!」応募先
〒107
東京都港区赤坂7-5-16
赤坂マンション4F
「AXIAを探せ!」事務局ゲーメスト9／30号係

ゲーメスト看板の応募先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
ゲーメスト編集部
「メスト看板みっけ隊」係。



こうして闘っているどこかに「GAMEST」のロゴが…。